MET O.A. BATTLEFIELD 1942 • SPLINTER CELL • MARIO SUNSHINE • PRO EVOLUTION SOCCER 2

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENE

SEPTEMBER 2002
NUMMER 09
JAARGANG 10

4 MEGA POSTERS!
STUNTMAN
MEDIEVIL TOTAL WAR
DTM RACE DRIVER
EGGMANIA

DTM RACE DRIVER
RACETOPPER VOL DRAMATIEK

DIVINE DIVINITY
KLASSE RGP MET DUIVELSE TREKJES

CASTLEVANIA
HARMONY OF DISSONANCE
HELSE HORROR OP JE GBA

TOPSCORE
SLAPELOZE NACHTEN MET ETERNAL DARKNESS

KOSTELOOS KNALLEN MET AMERICA'S ARMY
LEGAAL TE DOWNEN

€ 3,10



8 710294 259122 09
vnu business publications

EN MEER RACEGEWELD:
COLIN McRAE 3 - MOTO GP - STUNTMAN
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2



SPECIAL REPORT ELECTRONIC ARTS: LORD OF THE RINGS
HARRY POTTER 2 • FIFA 2003 • JAMES BOND NIGHTFIRE

ED IS OP VAKANTIE, EINDELIJK DE KANS OM 'M VERSCHRIKKELIJK TE DISSEN

DE REDACTIE

Ed is op vakantie. Heeft de redactie eindelijk eens de mogelijkheid om eens te zeggen wat ze écht van ome Ed vinden. Jongens laat die ouwe baas maar eens een poepie ruiken; oordeel hard maar eerlijk!



JEROEN
Elke dag bedank ik Ed dat ik koffie voor 'm mocht halen, en dan krijg ik nog een aai over m'n bol ook. Er is niemand waar ik zoveel van kan leren als van Ed.



JURJEN
Ik kijk enorm tegen Ed op. Hij is een legende, een held, een ster. Neem alleen die bijschriften elke maand, ik ken echt niemand die iets dergelijks zou kunnen.



SKATE
Ik heb de man nog nooit in de stress gezien. Eén brok ervaring, één brok zelfvertrouwen, een rots in de branding; kortom gewoon een kei.



J.J.
Wat een kennis heeft die Ed. De man is een lopende encyclopedie, een wandelend woordenboek, een zittende zoekmachine. Respect!



JAN
Zoals Ed met mijn teksten en taal in het algemeen omgaat is weergaloos. Hij kan je verhaal tot een kwart inkorten zonder dat je iets mist. Wat een vakman!



BORIS
Zelden iemand gekend die zoveel in huis heeft en tegelijk zo bescheiden is gebleven. Man als ik later kinderen krijg, noem ik ze allemaal Ed!



MURIËLLE
Al doen al die snotneuzen nog zo hun best, er loopt maar één echte kerel rond bij de PU. Wat een figuur, wat een charme, wat een auto... zucht...



ED
Die dachten mij effe te dissen. Was iets eerder terug van vakantie en kon nog net een paar kleine dingetjes aanpassen. Hahahaha!

JURJED TIERMANS

Eén keer per jaar zegt onze bejaarde eindredacteur: "jongens bekijk 't maar, ik hang de snikkel in de champagne, het volgende nummer is niet van mij".
Nu is niemand onmisbaar maar sommigen moeten wel vervangen worden bij afwezigheid. Het was deze keer Jurjen die z'n vinger opstak en vol zelfvertrouwen sprak dat hij de job van Ed op zo'n weergaloze manier zou overnemen dat ie wat hem betreft wel drie maanden op vakantie kon.
Volgens Ed is er echter maar één die de eindredactie van PU kan doen én tegelijk echt leuke bijschriften kan maken, dus veel vertrouwen had ie er niet in...
Inmiddels ligt 'het Edloze nummer' voor je en kun je je eigen mening vormen.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Op het moment dat deze PU uitkomt, zijn wij de koffers aan het pakken voor de ECTS. Vermoedelijk zijn we weer met zo'n vijf à zes man aanwezig en voor 't eerst zal ik daar ook bij zijn. Er is mij tenminste uitdrukkelijk beloofd dat deel 2 van Erotica Island uitgebreid gepromoot zal worden. En omdat ik zo enthousiast was over deel 1, verwacht ik een warme ontvangst van met name de PR-dames. Om vast een beetje in de stemming te komen, heb ik dit plaatje van vorig jaar (na die snotneus te hebben weggegumd) als background op m'n PC geïnstalleerd.

ED



REDACTIONEEL

Jongens wat was het hier stil deze maand. Bezoekers moeten gedacht hebben dat ik na een overdosis Cup-a-Soup de hele afdeling sabbatical had gegeven. Niets was echter minder waar, we hadden het namelijk allemaal zo druk met tripjes en evenementen dat we de redactieruimte nauwelijks zagen.
Wat dacht je van bezoekjes aan ontwikkelstudio's in Liverpool, Milaan, Dublin, Parijs, Londen (tweemaal zelfs) en negen dagen lang de stand op de MegaFestatie bemannen? Gaat het alweer een beetje meneer J.J.?
Alleen Ed zat zonder reden in het buitenland, tenminste ervan uitgaande dat je - net als ik - vier weken met je snikkel in de Franse champagne liggen geen reden vindt. Het resultaat van een aantal van bovengenoemde tripjes lees je in dit nummer terug, de rest bewaren we voor volgende maand. Het resultaat van Ed's tripje lees je door dit hele nummer, want door zijn afwezigheid zag Jurjen zich genoodzaakt de eindredactie op zich te nemen. Nu maar hopen dat ze in Assen hetzelfde woordenboek (en dezelfde humor) gebruiken als in Monnickendam!



Niels

ONBEGREPEN PIECE



Als je denkt aan games en graffity dan denk je aan Jet Set Radio. Als je denkt aan Jet Set Radio, denkt je aan skaten. En dan is de stap naar Skate natuurlijk snel gemaakt. Kijk da's nog eens logisch nadenken (huh?). Vandaar dat Skate de aangewezen man was om de piece te zetten voor onze stand op de MegaFestatie.
Na het afbreken van de stand vertelde Skate tot onze verrassing dat het niet zomaar wat spuitwerk was, maar dat er ook daadwerkelijk iets leesbaars stond. Helaas was het spaanplaten kunstwerk toen al in de allesbrander verdwenen.

'IEMAND MOET HET DOEN'



Half Europa werd de afgelopen maand door de redacteuren bezocht maar de enige die echt heeft afgezien is onze J.J.. Maar liefst negen dagen stond de meest kindvriendelijke PU-redacteur op de MegaFestatie zelfs de kleinste snotneusjes met een brede grijns te woord. Tenminste als hij zich verstaanbaar kon maken want het was me daar toch een teringherrie! Respect voor J.J. dus, zelden was een vermelding in deze rubriek meer op z'n plaats.

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 9 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES



Battlefield 1942 zou wel eens de beste online game ooit kunnen worden. De game weet de essentie van WO II op indrukwekkend wijze neer te zetten. Het moet wel raar lopen wil deze game niet binnen de kortste keren heer en meester zijn op de gameservers.



Splinter Cell is nog lang niet af maar wordt nu al de nieuwe Metal Gear Solid genoemd.
Zeker op grafisch gebied lijkt het tot de absolute top te gaan behoren. Jan speelde een hele vroege versie en geeft aan hoe een en ander er voorstaat.



Zoek je hersenloos knalplezier dan kun je met Gun Metal goed uit de voeten.
Het ontbreken van een boeiend verhaal en de nodige variatie in de missies leiden er echter toe dat dit niet de Xbox shooter is waar we wel weer eens aan toe zijn.



Vergeet Counterstrike; America's Army gaat veel dieper en is de beste online-shooter die we ooit speelden.
Een tactisch multiplayer meesterwerkje dat realisme en actie hoog in het vaandel heeft staan.
Ennuh, geloof het of niet, die shit is nog gratis ook!



Goede motorracegames zijn dun gezaaid en heel wat minder populair dan het genre met vier wielen.
Toch is MotoGP op de Xbox een spel waarin gewoon alles klopt en daarmee aantoont dat het genre absoluut bestaansrecht heeft.



Ed Haal je zweepje uit de kast, trek je kinky laarzen aan en waag je in de klamme kerkers van de nieuwe Castlevania.
Een opzwepende en boeiende game die grafisch uitblinkt maar voor de specialisten in snode spelletjes wellicht wat te eenvoudig is.



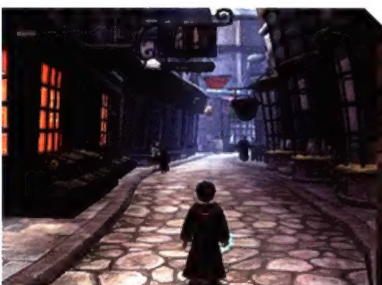
Zelden hebben we Jeroen harder horen schelden dan tijdens het testen van Stuntman.
"Nog nooit zoiets frustrerends gespeeld", riep ie schuimbekkend.
Toch scoort de game een meer dan behoorlijk cijfer.
Schrijft ie zeker in z'n review dat 't een makkie was...

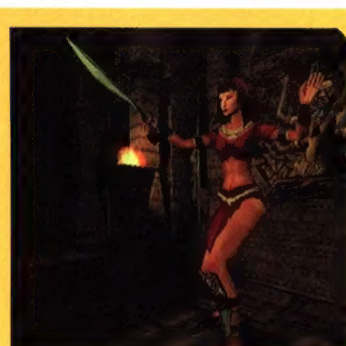
DTM Race Driver is het nieuwste deel uit de legendarische TOCA-serie, racegames van hoge kwaliteit die de fanatieke virtuele coureur steevast het water in de mond lieten lopen. Het vrije racen van de nieuwe game zal hen zeker niet teleurstellen. Het veelbesproken 'kruip in de huid van' gedeelte, is echter meer bedoeld voor de casual gamer.





Electronic Arts is er zeker van met meerdere games hoge ogen te gooien op de verlanglijstjes die de gamers zo rond Kerst en Sinterklaas bij de bebaarde weldoeners zullen gaan inleveren.
J.J. en Jeroen vlogen naar Londen om uit te vissen of EA terecht zo hoog van de toren blaast.
De namen van de getoonde games logen er in ieder geval niet om: Harry Potter And The Chamber Of Secrets, James Bond: Nightfire, FIFA 2003 en The Lord Of The Rings: The Two Towers.





Het hoogste cijfer deze maand wordt uitgedeeld aan Eternal Darkness, een verschrikkelijk spannende game voor Nintendo's GameCube. Volgens Jurjen is Eternal Darkness zo verdorven, venijnig, sfeervol en smerig dat Resident Evil er kinderspel bij lijkt.



CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 9 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES

VIND DE ÉCHT LEUKE BIJSCHRIFTEN

We hebben een weddenschapje lopen hier op de redactie. Volgens Ed kan Jurjen niet tippen aan zijn gevoel voor humor en zal dit nummer het met heel wat minder funny bijschriften moeten doen. Om dat te bewijzen heeft ome Ed net voor z'n vakantie nog effe drie korte verhaaltjes van bijschriften voorzien en volgens hem moet elke rechtgeaarde PU-lezer een van die drie er zo uit kunnen pikken. Volgens ons zal dat zelfs de meest fanatieke PU-fan niet lukken. Zijn er onder de inzendingen minder dan 50% goed, dan loopt Ed hier een rondje over de etage in z'n blote reet. Oké, stuur dus fout in en laat ons ook eens lachen...



De vraag: *vind één van de drie games die Ed van bijschriften heeft voorzien* en stuur de naam van die game naar:

Power Unlimited o.v.v. Ed's Game
Postbus 1914
2003 BA Haarlem

Of mailen naar prijsvraag@powerunlimited.nl o.v.v. Ed's Game

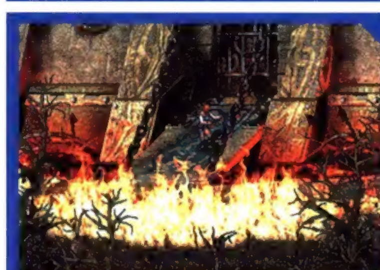
Onder de winnaars worden tien 'Baklap t-shirts' verloot.

36 COLIN MC RAE 3



Half oktober is het zover, dan ligt de PS2 en Xbox versie van Colin McRae 3 in de winkel. De verwachtingen voor het eerste next gen deel van de in onze ogen beste rally-serie aller tijden zijn natuurlijk retehoog gespannen. De eerste ervaringen lijken richting verplichte aanschaf te wijzen.

65 DIVINE DIVINITY



Props voor de Belgische ontwikkelaar Larian Studios die met Divine Divinity een RPG van topkwaliteit afleverde. Een game die een enorme aanslag zal doen op de vrije tijd van liefhebbers van games als Diablo.

34 SPECIAL REPORT VIVENDI'S NAJAARSCOLLECTIE

Twee games stonden centraal in de persmeeting die Vivendi onlangs in Londen hield: The Thing en Malice: Kat's Tale. Jan checkte of dit inderdaad stuff is om in de gaten te houden.





INHOUD

POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

ANTI-PS2

Hey PU!
Sorry hoor alvast, maar er moet toch echt ff wat van het hart. Zijn jullie anti-PS2? Jullie gaven MGS2 een 82. Andere bladen gaven dikke negens. Jullie gaven FFX een 80. Andere bladen gaven dikke negens. Dit kan ik dan nog wel begrijpen, het is tenslotte maar een mening, maar vond iedereen FFX een 80 waard of alleen Boris?
Jullie zeiden ook dat de PS2 geen goede line-up heeft, maar de PS2 heeft juist de beste line-up: Tekken 4, GTA Vice City, Kingdom Hearts, Final Fantasy XI, Resident Evil Online, 007 Nightfire, The Getaway, Stuntman, Timesplitters 2, Zone of the Enders 2, Turok Evolution, Madden 2003, Silent Hill 3, THPS 4, MGS2 Substance, Devil May Cry 2. Toch behoorlijk indrukwekkend of niet?!

Paul | Internet

Tussen die spellen die je noemt zitten veel inspiratieloze voortborduursels op bestaande games, weinig vernieuwingen in de gameplay etc. Daar houden wij bij de PU niet zo van. Maar niet alleen de PS2 kampt met dat probleem, er zijn meer bedrijven die er last van hebben. Oh, en volgens sommige redactieleden zat Boris nog wat te hoog met zijn 80 voor FFX.
Ondanks de soms wat tegenvallende games, zijn we hier op de redactie nog steeds stuk voor stuk grote liefhebbers van Sony's systeempje – zelfs Jurjen gamed er bijna dagelijks op. Er is dus niets mis met de PS2, maar daarom mogen we toch wel een kritische blik werpen op de games?

PSEUDO-PROZA

Ik heb wat kritiek op de inhoud van de recentere PU's. Ik begin echt genoeg te krijgen van de pagina's onzin die jullie in de PU steken. Bijvoorbeeld die powerspy, of het verslag van wat jullie allemaal deden op de E3. Wat interesseert mij dat nu; ik wil nieuws over games! De nadruk ligt te weinig op de games en dus teveel op gezever. Vooral ook de reviews zijn erg achteruit gegaan: die achtergrondverhaaltjes en pseudo - proza van de meeste redactieleden beginnen echt mijn strot uit te hangen: schrijf meer over de game, zijn gebreken dan wel kwaliteiten, want anders hebben jullie een lezer minder.

Hendrik Baes | Internet

Zucht, weer iemand die het E3-boekje met het cellofaan heeft weggegooid. Als je wat beter had opgelet, had je gezien dat we in dit boekje (een geheel gratis extraatje overigens) de beste dertig games van de E3 hadden beschreven, geheel zonder gezever. Het gezever was inderdaad te vinden in de het E3-roadtrip-verslag, waarin je dan ook nauwelijks spelbesprekingen tegenkwam, omdat die in het E3-boekje stonden. Duidelijk? Of zijn we weer aan het zeveren?

EEN GEPORT RUBRIEKJE

Hallo PU-luitjes.
Ik las PU 5 (Cube Special) voor de zoveelste keer, (heb namelijk zo'n doosje gekocht) en ik kwam bij het kleine reviewtje "Batman Vengeance" voor de NGC. Daar legt Boris uit dat ie een hekel aan ports heeft en dat er al zo weinig ruimte in de PU is om die ook nog eens te reviewen. Welnu, daar heb ik twee hele simpele oplossingen voor. Ten eerste plak je er gewoon wat bladzijdes bij aan, maar omdat jullie dan toch gelijk de prijs gaan verhogen raad ik dit persoonlijk af. Ten tweede is het makkelijk om, samen met "In een Notendop" gewoon een port-rubriekje te plaatsen, met een plaatje en een zinnetje met de verwijzing naar de originele review. Hiermee tevens

VROUWEN...

Hey kerels van mijn favo game blad.
Ik moet jullie twee dingen zeggen.
1 Ik hou van jullie, jullie maken het meest gave gameblad dat er is.
2 Ik haat jullie want door jullie is het uit met mijn vriendin.
Laat ik dit even uitleggen. Jullie zijn echt geweldig, jullie hebben precies de humor die ik heb, droog en het gaat absoluut nergens over, jullie schrijven goede stukjes en jullie zijn erg objectief (in tegenstelling tot een ander blad waarvan ik de naam niet noem).
Ik heb kortgeleden een GameCube gekocht, en ik heb door jullie goede stukjes al een paar hele gave spellen gekocht die absoluut de moeite waard zijn. Maar ik moet ook even boos worden. Ik lees jullie blad nu sinds een maand of 5/6 omdat ik het toen van mijn vriendin een keer kreeg. Ik raakte gelijk verslaafd aan de stukjes en begon hem van voor naar achter helemaal uit te lezen. Na een tijdje besloot ik ook maar wat te kopen. Ik kocht (op advies van jullie) een GameCube en ging er mee aan de gang. Maar ik speelde er zo graag en zo lang mee dat ik m'n vriendin wat minder vaak zag. Ze heeft zelfs 3 keer alleen in de stad gestaan omdat ik onze afspraak was vergeten. Daarom is het nu uit. Dus om mij te troosten en om er voor te zorgen dat ik voorlopig niet aan een nieuwe vriendin hoef vind ik het meer dan redelijk dat jullie mij die 100 euro sturen voor nog een spel. Want weet je, vrouwen, je kan beter kippen houwen.

Wouter | Capelle aan den IJssel

Jou troosten? Stuur je vriendin maar langs, dan troosten we die wel even. Is waarschijnlijk nog een stuk goedkoper ook.

HOOKED

Beste PU (redactie, medewerkers...),
Sinds kort beleef ik een angstige en onzekere periode. Het is dit: ruim een half jaar terug, zo rond Sinterklaas, was mijn leven nog heel gewoon (althans zo als dat van iedereen met een leuke familie, goede cijfers, etc.).
Het begon allemaal op een donkere avond (Ja duhhuh, nooit een avond gezien dat de zon nog scheen). Ik zat met mijn familie pakjes open te maken terwijl we pepernoten aten. Opeens viel mijn blik op een niet al te groot pakje (A4 formaat ongeveer). Nerveus maakte ik het open. En daar lag het. Het meest leuke, verslavendste en boeiendste blad aller tijden (nog goedkoop ook), de PU. Ik verwachtte er niet veel van. Maar dat veranderde wel toen ik de volgende dag begon te lezen. Ik kon er niet mee ophouden! Jammer was dat ik die volgende maand plotsklaps de PU vergeten was. Enkele maanden zonder PU gingen voorbij, TOT... de 100ste PU uitkwam.
Ik hing nietsvermoedend wat rond met wat vrienden in de pauze bij de kluisjes. We hadden niet veel te zeggen tegen elkaar. Op een gegeven moment zei een van mijn vrienden, zonder enige aanleiding: heb je het al gehoord? Wat? Vroeg ik. De honderdste PU is uit. So what? vroeg ik. Mijn vriend: er zitten posters bij en een cd-rom met GameCube-spellen. Thuis besloot ik om naar de winkel te gaan en de 100ste PU te kopen. En toen begon de ramp.
Na die PU wachtte ik vol spanning op de volgende PU, en de volgende, en de volgende. Sindsdien koop ik elke maand van het geld dat ik verdien in de kassen de nieuwste PU. Maar dat was nog niet alles. Ik ben er onderhand zo verslaafd aan dat ik een abonnement op de PU voor mijn verjaardag heb gevraagd. Zo zie je hoe erg een verslaving kan zijn. Ik vind het niet erg dat ik het blad zo leuk vind, maar wel de gevolgen ervan. Ik heb minder tijd voor mijn huiswerk, voor vrienden, voor de TV (erg he), en zo kan je nog wel even doorgaan. Ik hoop dat jullie raad weten en anders moet ik Sherlock Holmes eens proberen.

Wilber Schuurman Hess | Internet

Van dit soort brieven plaatsten we er iedere maand wel één of twee. Waarom? Gewoon voor ons zelf, worden we er weer aan herinnerd hoe goed we wel niet zijn. Ennuh Wilber Sherlock lost alleen misdaden op (leer je toch wat van de PU niet dan?). Probeer Doctor Snuggles eens!

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt **€ *100,-*** op zijn of haar bankrekening gestort. Met dank aan Free Record Shop.



STUUR JE BRIEF NAAR:

**POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM**

OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

een dikke middelvinger naar de alle port-producenten. Is dat niet makkelijk?

Vincent | Zuidwolde

Je hebt helemaal gelijk, ware het niet dat sommige ports wel degelijk nieuwe extra's bevatten. In zulke gevallen willen we de game niet met een one-liner (voorheen nutshell) afdoen.

HET MAAKT NIET UIT

Yo Poweroni's.
Ik mail effe omdat ik als fanatiek gamer gek wordt van alle competitie tussen de consoles. Oké ik deed eerst ook wel mee, maar het wordt steeds erger. Je kan het woord "spel" niet eens laten vallen of er breekt weer een oorlog los. Veel voorkomende kreten zijn dan: "NIXbox zuigt", "Gaycube is voor mietjes", en "PleeStation haalt het niet bij de Xbox /GameCube". Ik bedoel, waar gaan wij dan heen als gamers.
Het wordt allemaal zo commercieel, je gaat niet meer voor de gameplay, maar voor de graphics, of de mooie reclames/beloftes van de developers. En als je natuurlijk de nieuwste console hebt...dan roeleer je dik man!!! Niet dus. Ik zelf heb een PlayStation2 en ik krijg vaak allemaal commentaar naar mijn kop gegooid, dat ik een antieke doos heb gekocht en dat je mensen niet van de achtergrond kan onderscheiden door de kartels. Ik vind dat best meevallen. Ik heb er geen spijt van en ik heb gewoon lol met mijn console. Ik heb op alle consoles gespeeld en het maakt echt gewoon geen hol uit welke je hebt want op allemaal heb je vette games. Daarom komt nu mijn filosofische boodschap: Het maakt niet uit op welke console je gamed, als je maar gamed! Ik hoop dat hierdoor mijn doel is bereikt en er vrede zal komen tussen de consoleliefhebbers. En zo niet, dan zal ik vaker van deze klaagbrieven sturen om iedereen een console aan te smeren en iedereen bij die heidense PC weg te krijgen. (fuck, doe ik het zelf, sorry Jan) Nee, PC is ook vet hoor.

Arjen van Norèl | Internet

Kijk eens, eindelijk iemand die het snapt. We dachten al dat jullie dom werden van het gamen.

BRIEF V/D MAAND



GAME OVER

Wat volgt is een schokkend geval van wettelijk toegelaten discriminatie!
Woensdag 10 juli 2002, de datum dat mijn moeder zegt: "Er komt vanavond een tv-programma over computerspelletjes, daar gaan we eens naar kijken!" Ik krijg zo'n vermoeden dat het hele programma een grote klont psychologisch gezwets zal zijn, maar ik bedenk dat het goed kan zijn voor mijn anti-anti-game-organisatie (dus tegen organisaties die tegen games zijn) en dat ik er de motieven van de tegenpartij uit kan pluizen. Ik houd pen en papier bij de hand, en ga voor de tv zitten. Er komt een voorstukje, waarin een wanhopige vader uitlegt hoeveel problemen hij heeft met zijn zoon, sinds deze Counterstrike heeft gekocht, gevolgd door alleen maar beelden van figuren die kapotgeschoten worden, met extra veel bloed... Ik weet nu al dat dit nooit een objectief programma gaat worden, maar toch kijk ik dapper verder. Wat volgt is een hel! Het hele programma gaat er over een vader die strijdt tegen de gamesbizz, met al dat zinloze geweld en alle "agressie" die FPS op zouden wekken bij jongeren. Die man krijgt het zelfs voor elkaar om naar de E3 te mogen, en daar de ontwikkelaars te interviewen (2001). Het hele programma door praat hij met ouders, die het gamen willen verbieden. Ook zegt een moeder dat ze, nadat ze de stekkers uit de PC van haar zoon getrokken had, aangevallen werd met de keukentafel... tja, gekken heb je in iedere bevolkingsgroep! Ook het feit dat gamers epilepsie zouden kunnen krijgen wordt benadrukt... Ik ken een hoop gamers, maar geen enkele heeft hier ooit iets van gemerkt. Dan hebben we ook nog iedere keer die beelden van gamers die "aan het scherm gekluisterd" zouden zijn, en "niet aanspreekbaar"! Daar is dus een logische verklaring voor: als je aan het gamen bent, vooral als het moeilijk is, dan moet je je daar op concentreren, zoals een timmerman op zijn timmerwerk, en dat gaat dus niet tenzij je naar het scherm kijkt, en niet uit het raam... veel ouders kunnen dit maar niet begrijpen, maar zo simpel is het, toch? Oké terug naar het programma: komt er een man die meent dat shooters "handleidingen om te moorden" zijn... Whatever! Alsof ik, als ik 200 man met mijn controller, keyboard, muis, of wat dan ook neer kan maaien, dat ook in real life kan! Dan werd ik vandaag nog commando! En, last but not least, jongeren zouden oorlog als een spel gaan zien... Ik kan hierbij zeggen dat ook ik het reuze erg vind van al die oorlogen en aanslagen en dat ik zeker niet een gun ga kopen om mijn buurjongen neer te knallen... en ik hoop dat alle lezers het hiermee eens zijn! Gamers, evenals critici, hebben verstand, en weten wat goed en slecht is! Waar het dus om gaat is: Gamers, samen kunnen wij de wereld er misschien van overtuigen dat gamen zo slecht nog niet is! Game magazines: probeer in godsnaam onze ouders te overtuigen van deze zaak! Gamers die slachtoffer zijn van anti-game ouders: laat ze deze brief lezen! Game critici: denk ff na bij wat ik heb geschreven.
Zo, dat is er uit!

Maurice a.k.a. Sheex4 | Internet



Wij zijn dus niet de enige die ons aan die docu ergerden. Hierbij een open brief aan alle ouders die ook zijn geschrokken van die docu – wat overigens zeer begrijpelijk is, gezien de heel listig verhulde vooringenomenheid van de makers: Iedere generatie jongeren zoekt naar nieuwe manieren om zich te vermaken, om eventjes te kunnen ontspannen in een veeleisende wereld. Een eigen jeugdcultuur, met eigen vormen om aan de dagelijkse verantwoordelijkheden te ontsnappen, is iets waar dan ook iedere jongere recht op heeft. Onze opa's en oma's gingen helemaal uit hun plaat met 'die walgelijke, opruiende wildenmuziek die jazz wordt genoemd'. Onze ouders waren in hun jeugd 'nozems, provo's en hippie's, die schopten tegen orde en gezag, en zich helemaal overgaven aan LSD en vrije sex'. Mogen wij dan zo nu en dan een videogame spelen? Als een jongere zich alleen nog maar voelt aangetrokken tot videogames (en niets anders), is er waarschijnlijk iets misgelopen in de opvoeding, of in ieder geval in de emotionele ontwikkeling. Die vader had dus beter bij zichzelf of een therapeut te rade kunnen gaan, de schuld zoeken bij een symptoom van het probleem (in dit geval een videogame, had ook een rockband, fastfood, sex, filosofieboeken, politiek of drugs kunnen zijn) is erg kortzichtig en gemakkelijk. Videogames zijn een uitstekende manier om op een actieve manier de werkelijkheid even te ontvluchten (naast andere activiteiten, zoals sport, en passieve vormen van vermaak als tv-kijken en lezen). Als iemand niets anders wil dan de werkelijkheid ontvluchten, moet het middel dat hiertoe gebruikt wordt niet zonder meer als oorzaak worden bestempeld. Dan zouden we boeken en muziek ook meteen wel af mogen schaffen.

Hierbij ontvangt Maurice 100 Euro van PU. Hij mag er alles voor kopen, zolang het maar geen jazz, LSD of vrije sex is.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ **Wij doen niet aan zomerstops**. Jullie moeten toch je 84 pag's junkfood hebben op het strand. Maar er gebeurt in juli en augustus wel erg weinig op het nieuwsfront. We moesten, god verhoedde, bijna een hele pagina Davilex nieuws plaatsen. Plus scoops over de line-up van 3DO.

■ Wij vragen ons soms wel af wat hardcore gamers bezielt. Lopen er **duizenden schaars geklede chicks** met 'Fucking Hot' opplak-tattoo's boven hun kont op de Megafestatie rond, blijven die gasten Eternal Darkness en ISS 2 spelen.

■ Weet je dat er jongens op de Megafestatie waren die niet wisten wat de Power Unlimited was. Wat een **triest bestaan** moeten die gasten leiden...

■ **Misselijkmakend**. Door het succes van Deer Hunter komt Infogrames in de VS nu ook met Bird Hunter. Ga met je blote klauwen een bruine beer doden, dan ben je pas een vent!

■ Geruchtje: er komt mogelijk een RTS-versie gebaseerd op de **Everquest**-saga.

■ Ook een lekkertje. Microsoft heeft getracht vlak voor de E3 **Sega en Square op te kopen** voor een slordige 1,8 miljard dollars. Helaas voor Bill had Sega andere plannen.

■ Sega wil namelijk zelf gaan shoppen. **Infogrames, Midway en THQ staan op hun verlanglijstje**. Dit alles om de strijd om de nr 1 publisher spot met EA aan te kunnen gaan. **Vreemd** toch dat Davilex niet op hun lijstje staat.

■ Boris ging na afloop van de E3 even een weekje chillen bij vrienden in Australië. En omdat de loot op was, koos hij voor het goedkoopste. Dat betekende wel dat ie 5 keer moest overstappen en in totaal 34 uur deed over de trip van Aussieland naar Schiphol. En dat was nog niet zo erg geweest als ie niet vijf keer in het midden zat en hij **vijf keer de Britney Spears film te zien kreeg**. Boris is nog steeds niet de oude.

■ Hij vindt nu zelfs **MGS 2 een dikke tien** waard.

■ In Engeland is **Daikatana** heruitgebracht in de budgetreeks. Zouden er gamers zijn die denken dat de game nu pas uitgekomen is?

■ **John Romero** komt overigens met zijn nieuwe developmentteam met een nieuwe game voor de handhelds op de markt. De naam van het spel zijn we even kwijt, maar het ziet er beter uit dan Daikatana op de PC.

■ Activision heeft de rechten op Tony Hawk vastgelegd tot 2015. Met het huidige tempo van ontwikkelen betekent dat dat we in 2015 met **Tony Hawk 17** aan de slag kunnen. Een heugelijk vooruituitzicht.

■ Lekker dan. Doet Skate zijn uiterste best om een vette piece neer te zetten op de Megafestatie, noemt een forummalloot het **een stukje vingerverf**.

DAGBOEK PROJECT EGO

THE BIG BLUE BOX DIARIES: DEEL 5



Deze maand blikken de broertjes Carter terug op de E3 en de respons die de journalisten gaven op Project Ego.

"Met een Xbox dev-kit op Simon z'n rug gebonden en een versie die het '100% zeker doet' stappen we in een taxi naar de E3; het LA Confention Center. We hebben een keihard werkend team (22 uur per dag was geen uitzondering) achter ons gelaten en staan er nu alleen voor.

De E3: even hectisch als uitdagend. Een event waar grenzen worden verlegd en de competitie je tot de toppen van je kunnen drijft.

Het is een bijzonder gevoel wanneer je voor 't eerst al het harde werk trots kan tonen aan de buitenwereld. En je beseft dat je naast softwarereuzen uit de biz kunt staan zonder weggehoond te worden. Maar tegelijkertijd is het 4 dagen lang pezen, demo's showen die vastlopen, machines die niet meewerken, 8 uur per dag in een smal kamertje gevangen zitten en je afvragen waarom je dit in godsnaam eigenlijk allemaal doet.

DEMONSTRATIE

De demo room is klein en warm. Om niet te zeggen heet en benauwd. We krijgen flashbacks van een gevangeniskamp in Vietnam waar we ooit opgesloten zaten... maar we zijn nooit in Vietnam geweest.

De eerste journalist stapt de demoroom binnen. Het is een Rus. Hij grijnst ongemakkelijk. De Rus toont geen emotie, geen enkele spier in zijn gezicht beweegt. Hij zwijgt en grijnst



maar echt vrolijk worden we er niet van. Het is net alsof we tegen een haai op prozac praatten.

Terwijl we de nieuwe Morphing Technology uitleggen, blijft de Russische robot onverstoorbaar grijnzen zonder iets te zeggen. Als hij weggaat hebben we beiden de neiging om ons op te sluiten in een toilet. Gelukkig komen er nog andere journalisten... maar moeder wat een begin.

NA DE E3

We vliegen terug met dubbele gevoelens. Sommige features kwamen niet helemaal uit de verf. Ook bugs en glitches staken hun kop op. Uiteraard voor het eerst en totaal afwezig toen we de versie testten in de studio vlak voor de E3.

Aan de andere kant zijn we overweldigd door de technologie die we hebben gezien en de constatering dat de industrie in één jaar veel bijgeleerd heeft. Ook de wetenschap dat een aantal fraaie games er aan komt, stemt ons blij. En boven alles het besef dat we bevoorrecht zijn om datgene te doen waar we met heel ons hart van houden en waar we onze boterham mee verdienen. Games. ...

Met medewerking van Dene & Simon Carter

■ SPYRO / CUBE



Hij was al aangekondigd voor de PS2, maar onlangs werd bekend dat Spyro ook naar de Cube zal fladderen. In Spyro: Enter the Dragonfly zal het dappere draakje ijs, vuur, elektriciteit en luchtbellen spuwen in meer dan 25 levels. De game zal grotendeels leunen op de klassieke Spyro-gameplay. Voor de Nintendoids die niet bekend zijn met de games op de PSX: da's niet veel anders dan in de gemiddelde Rare-platformer, beetje van platform naar platform hoppen, eindbazen killen en items verzamelen. We zijn benieuwd of Spyro nog van de grond komt naast platformgrootheden als Mario, Sonic, Wario en Rayman.

■ ICO 2 / PS2



Herinneren je ICO nog? Dat spelletje waarin jij als ICO het meisje Yorda aan de hand nam om zo uit het kasteel te ontsnappen? Nou, die game staat hier op de redactie te boek als een juweeltje. Wij waren dan ook erg in onze nopjes toen we een advertentie onder ogen kregen van de makers en bedenkers van ICO waarin zij personeel werven voor een volgend project.

In de advertentie staat beeld dat wij niet in ICO gezien hebben, ook de rotspartijen op de achtergrond komen ons niet bekend voor. Overigens zijn die rotsen te verklaren als we erbij vermelden dat de makers van ICO naar de Grand Canyon zijn gegaan om daar het een en ander te bestuderen.

Wat kunnen wij dan met dit beeld? Eigenlijk niets maar het geeft wel genoeg voer om te discussiëren en te gissen naar wat er boven ons hoofd hangt. ICO 2 of misschien ICU een titel die wij ook te horen kregen.

■ MATURE MARIO



We zouden een volwassen Mario krijgen, had Miyamoto ons steeds beloofd. Nu zou Mario Sunshine best eens het meest vermakelijke spelletje van de eeuw kunnen worden, maar echt 'mature' zouden we zijn zonnige avontuurtje nog steeds niet willen noemen. Voor iedereen die had gehoopt dat Nintendo van Mario een corpulente, vrouwonvriendelijke seriemoordenaar met een drankprobleem had gemaakt, hierbij een fototje van hoe zo'n Mario eruit had kunnen zien (en wie de man in kwestie herkent, heeft iets uit te leggen).

■ GODZILLA / GBA



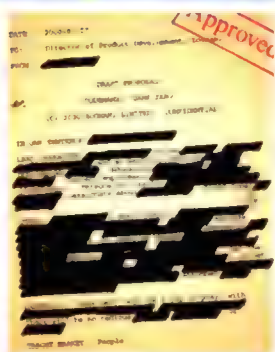
Nintendoids kunnen wederom uitzien naar een draak van een spel, dit keer op de GBA. Net als de Godzilla-game die al voor de Cube was aangekondigd, is Godzilla: Domination een rechttoe-rechtaan beat'em up voor 1 tot 4 spelers. De game wordt ontwikkeld door Atari, dat sinds enkele maanden actief is onder supervisie van Infogrames. Zowel de grote als de kleine Godzilla ligt 8 november in de Europese winkels.

MOOIE BENEN IN EGM

Mark MacDonald
Executive Editor
After seeing Nintendo's...uh...after Nintendo's E3 lineup...Zelda...Mario Sun-something....rocked socks....tattoo...uh...sorry, it's just hard to concentrate with Dan Leahy's breasts right up there. That guy is h-o-t HOT!
Favorite Genres: Action, Adventure, RPG
Current Faves: *The Mark of Kri, Morrowind*

In de EGM van juli deden we een schokkende ontdekking. Op de pagina van de review crew ontdekten we tussen andere maffe plaatjes een foto van Jurjen's rechterpoot. De paparazzi van EGM liggen dus ook al in Assen op de loer, als ster van PU ben je nergens meer veilig.

GEHEIME GAME IN DE MAAK BIJ ZOONAMI



Een paar maand geleden berichtten we al iets over geruchten over een geheime game die in de maak zou zijn bij het Engelse Zoonami. In deze PU zijn we een heel klein eindje dichter bij de waarheid: er is volgens Zoonami's eigen site daadwerkelijk een geheime game in de maak. Check www.zoonami.com voor enkele hints, zoals het hierbij afgedrukte project proposal. Voor alle duidelijkheid: Zoonami is niet zomaar een beginnend bedrijfje. Opperhoofd Martin Hollis werkte eerder bij Rare (hij had de leiding over de teams die GoldenEye en Perfect Dark ontwikkelden) en Nintendo (als adviseur bij de totstandkoming van de GameCube). De mysterieuze Game Zero is reeds sinds 1999 in ontwikkeling bij Zoonami. More as it develops...

MICROSOFT OP GBA

Over opmerkelijk nieuws gesproken: Microsoft gaat spellen maken voor Nintendo's GBA. In 2003 zullen de eerste mobiele versies van enkele grote Microsoft-titels het licht zien, waaronder Oddworld: Munch's Oddysee en Monster Truck Madness 2.0. De spellen zullen worden uitgegeven door THQ.

ROLLING / PS2 XBOX / NGC



Rolling van Rage gaat de strijd aan met het harde Aggresive Inline. Het verschil is snel zichtbaar. Waar AI zwaar over de top gaat, daar probeert Rolling het echte inline skating trouw te blijven. Meer een simulatie dus dan een arcadegame.
De spelmodes zijn verder redelijk hetzelfde. Zorg voor zoveel mogelijk punten in grote arena's. Opvallend aan het spel is de create a player mode waarin je middels een speciale blending techniek eindelijk een goed op jezelf gelijkende skater kunt maken en deze vervolgens kunt aankleden met tientallen bestaande kledingstukken. Minpuntje zijn momenteel de graphics. Rolling ziet er niet slecht uit, maar het oogt allemaal wat mat in vergelijking met AI. Gelukkig heeft Rage het spel uitgesteld en kan dat dus nog veranderd worden.

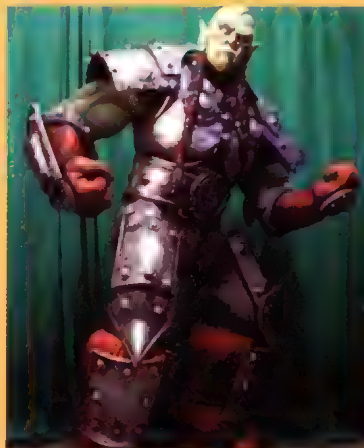
HAVEN: CALL OF THE KING NGC / XBOX / PS2



In het geniep wordt er in Engeland al enkele jaren gewerkt aan een game waarin vrijwel alle spelgenres met elkaar worden verbonden. Het project heet Haven: Call of the King en wordt in opdracht van Midway ontwikkeld door Travellers Tales. De laatste werkte tot op heden veelal aan gelicenseerde titels als Sonic R, Toy Story 2 en Crash Bandicoot: Wrath of Cortex. Haven voert de speler naar gigantische fantasiewerelden, waarin ze naar hartelust mogen schieten, rennen, springen, vliegen, zwemmen, avonturieren, racen, varen, schieten, vechten, puzzelen en nog wat dingen.
Het spel wordt tegen het eind van dit jaar in de VS uitgebracht voor GameCube, Xbox en PS2. We hopen Haven begin 2003 in Europa te verwelkomen.

WARCRAFT 3 GEKTE

Dat Jan een populaire smaak heeft blijkt wel weer uit de gekte die in de VS uitbrak toen het derde deel van Warcraft daar uitkwam. Lange rijen voor de winkels, rinkelende kassa's en veel blije gezichten. Wel veel freaks onder het publiek. Neem nu die gast met een winkelwagen vol Warcraften. Wat moet ie daar nu mee? Denkt ie dat ie maar één ras per game kan spelen? En dan die mega Orc die Blizzard verkoopt via het net. Jan heeft er dus op geboden. Arme vriendin. Die schrikt zich straks leip als ze 's nachts gaat plassen en die harige dude staat daar in de gang.





NEWSFLASH

- Het hoge woord is eruit. Er komt een **Halo voor de PC en de Mac**. De datum is onder voorbehoud volgende zomer. De developers zijn Gearbox Software voor de PC en Westlake Interactive voor de Mac.
- **Warcraft 3 is de snelst verkopende game ooit**. In een maand tijd vlogen er dik 4 miljoen exemplaren over de toonbank. Blizzard komt toch elke keer maar weer weg met jaren uitstel. Is ook een prestatie.
- De game Conflict: Desert Storm is nog niet uit, of Sci heeft al een opvolger aangekondigd: Conflict Desert Sabre. En alsof dat nog niet genoeg was, kondigde SCi daar ook al weer de opvolger van aan: Conflict Missing Presumed Dead. J.J. vindt alles best, als ie maar niet meer de woestijn in hoeft. Een keer leren **hoe je je eigen urine moet drinken** is wel genoeg.
- Ubi Soft komt in 2003 met de shooter **Far Cry**. Tactisch van aard en PC'ig van platform. De game heette overigens eerst X-Isle
- Er komt een **IJshockey manager**. Gaat het vast mega doen in ons land. Niels heeft de cover al gereserveerd. Plus een poster en natuurlijk ook een gratis demo cd. Gooien we er tenslotte ook nog een klein boekje tegenaan.
- Er komt een nieuwe F1 game op de PSone: **F1 Arcade**. De titel zegt genoeg. Kan Montoya eindelijk eens echt lekker ongestoord rond beuken.
- **3DO gaat ook op de Xbox publishen**. Hopelijk gaat Bill geen bruine Xbox uitgeven om dit heugelijke feit te vieren.
- Aqua System brengt **Flight School naar de Xbox**.
- **De Xbox-port van Shenmue II** zal in oktober in de VS uitkomen. Tel er een paar maanden bij op en je hebt de Europese releasedatum.
- Het gaat lekker met de verkopen van de consoles. **Overal ter wereld worden meer spelcomputers verkocht** dan de jaren daarvoor. Ook de Xbox begint steeds beter aan te trekken. Waar het succes in Japan achterblijft, gaat de bak in de VS als een speer met tien miljoen verkochte exemplaren in acht maanden tijd. Ook in Nederland en België trekt de verkoop met name door de verlaagde prijs aan. NGC en PS2 doen het er echter nog wel beter.
- Er komt een patch voor Civilization 3 die **extra goodies** brengt. Dat zien we graag.
- Eidos heeft **World War II: Panzer Claws** aangekondigd. Het spel zal gebruik maken van de Earth 2150 engine.
- De bekende Engelse Gamespot-site is van het web. Failliet. Gamespot.com staat er ook niet florissant voor. Je moet er al geruime tijd betalen voor info. **En je bent gek als je dat doet.**

TRUST NOTHING FEAR EVERYTHING

THE THING™

PARANOIA IS YOUR ONLY HOPE!



- WORK AS A SQUAD OR DIE.
- RELENTLESS ENEMY WITH RELENTLESS INTELLIGENCE.



- NEW UNIQUE TRUST/FEAR INTERFACE IS ONE OF YOUR MOST POWERFUL WEAPONS.



- SURVIVAL IS EQUAL PARTS FIREPOWER AND PSYCHOLOGY.



"This is one intense action/horror game. It is faithful to my 1982 movie... You gotta play this one man, it'll blast you against the wall!"

John Carpenter





PC CD-ROM PlayStation 2 XBOX



COMPUTER ARTWORKS



www.thethinggames.com

POKÉMON IN JAPAN / GBA / NGC

Nintendo begint in Japan een nieuwe ronde in Pokémania. Op 21 november verschijnt Pokémon voor de GBA in twee verschillende versies: Ruby en Sapphire. Afgaande op de eerste screenshots en nieuwtjes, zal de game in grote lijnen dezelfde gameplay bieden als de voorlopers: een soort mix van een adventure, een RPG en een flippoverzameling dus.
Je kunt als hoofdpersoon kiezen voor een jongetje of een meisje, nieuwe Pokémon die je zult tegenkomen zijn onder andere Kecleon, Azurill, Wailmer, Volbeat en Wynaut. Ook nieuw is het tag-systeem, waarmee je twee Pokémon tegelijk kunt laten vechten tegen



die van je tegenstander.
De Cube-versie die in combinatie met de GBA-versie Pokémon en andere spelgegevens uit kan wisselen, wordt midden 2003 in Japan verwacht. Rond dezelfde tijd verschijnen de twee GBA-titels in Europa.

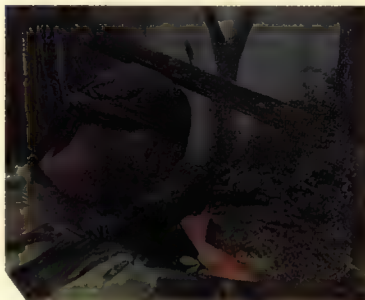
KNALVOER

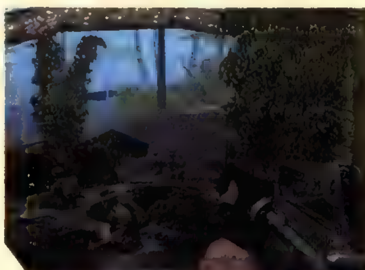
Voor shooterfanaten die verder durven te kijken dan UT 2003 en DOOM III lang is, staan er meerdere leuke games op stapel. Om te beginnen is daar Chaser; een futuristische knaller die losjes gebaseerd is op de film Total Recall (je weet toch, met Arnold S; J.J.'s alter ego) en behoorlijk brute graphics in huis heeft. Het spel wordt door Cauldron gemaakt en is eind dit jaar af. Hopen we.





Dan de fans van Alien. De add-on voor AvP 2 ligt op schema en ziet binnenkort het licht. Onder de naam Primal Hunt kun je weer lekker schieten, jagen en mensen hun ingewanden eruit krabben als respectievelijk Marinier, Predator en slijmerige Alien.
Dreamcather komt met een nieuwe game onder de naam Iron Storm. Niet te verwarren met Ion Storm; de makers van Deus Ex 2 en Thief 3. Iron Storm speelt zich af in 1964 en de 1e wereldoorlog woedt nog steeds in alle hevigheid voort. De game ziet er puik uit en heeft een behoorlijk macaber tintje. Ook schieten en door de modder baggeren in eindeloze, deprimerende loopgraven ontbreekt niet. Leuk?
Dan komt er ook nog een shooter die gebaseerd op de meest dramatische oorlog die Amerika ooit voerde; de Vietnam oorlog. Onder de naam Vietcong mag je in de zwetende jungles Victor Charlie van een extra spleetje voorzien. Vooral de tropische vegetatie moet de game een tactisch extraatje geven.





Tot slot nog een melding over Unreal 2, deze is uitgesteld tot begin 2003. Weet je dat ook weer.

DONALD DUCK: WHO THE FUCK IS DK?

Hoera, een nieuwe Duck! Van Going Quakers werden we niet echt vrolijk, maar misschien dat die opvliegende eend van dat vrolijke weekblad het er beter vanaf brengt in Who is DK? Een mysterieuze titel voor een spel waarin ome Donald zich verschuilt achter een mysterieus masker…



KONG, MAAR NIET DONKEY / GBA



In plaats van good old Donkey, zetten we deze maand eens een andere Kong in het spotlicht. Het gaat om een nieuwe tekenfilmheld, die simpelweg Kong wordt genoemd.
In het gelijknamige platformspelletje voor de GBA, knokt deze stoere gorilla zich een weg door zeven levels, van de jungles van Kong Island tot New York. Onderweg kan hij samensmelten met andere characters om aan kracht en mogelijkheden te winnen. We zijn benieuwd of Kong in New York ook wolkenkrabbers kan slopen.

EERSTE GAMESCONCERT AANGEKONDIGD

Op de slotavond van E3 van 2003 zal er voor het eerst in de geschiedenis een gamesconcert gehouden worden. Componisten Jack Wall en Tommy Tallarico (wie kent ze niet) zullen allerhande tunes uit bekende gameseries als Zelda, Mario aan elkaar verbinden tot een lang concert. Plaats van handeling de Hollywood Bowl. Wij zijn aanwezig.

NEWSFLASH

- Return to Castle Wolfenstein wordt **mogelijk verfilmd** en dat geldt mogelijk ook voor Spy Hunter.
- CDV komt met **Combat Mission 2**, het vervolg op de hyper realistische combat strategiegame.
- Vivendi komt met een **Judge Dread** game.
- **Blood Omen 2** komt naar de GameCube.
- Er komt mogelijk bij de lancering van Mario Sunshine een **speciale Mario NGC**. O ja, in Japan natuurlijk.
- EA komt met een **expansiediskje** voor Medal of Honor Allied Assault.
- De PS2 game **Project Zero** komt zeer waarschijnlijk ook naar de Xbox toe.
- THQ is bezig met een **worstelgame voor de mobiele telefoon**. Moet toch lachen zijn voor de omstanders als je in de trein je mobieltje uitscheldt omdat je gepind wordt door The Rock.
- THQ heeft **de online only voetbalmanager** Sky Sports Football Manager stilgezet. Het spel kon alleen in Engeland gespeeld worden en leverde het bedrijf in een jaar 3 miljoen pond verlies op. Goed gedaan jochies.
- Zie je niet vaak, **een game die naar voren geschoven wordt**. Nintendo heeft de release van Starfox in de VS echter versneld. Het spel komt nu uit op 23 september. Een nieuwe Europese release is echter nog niet bekend. Check ook even de nieuwspagina's.
- De soundtrack van de funky game **Street Hoop** is bekend gemaakt: o.a. Xzibit, Method Men en Redman, Ludacris, Mos Def en Master P. Skate en Boris knikken goedkeurend met het hoofd.
- Sega is al flink ver met **deel 3 van House of the Dead** voor de Xbox. Deel 3 gaat verder waar deel 1 ophield. Logisch toch…
- Er komt een **deel drie van Driver**. Publisher Infogrames meldde dat de game op de Xbox, PS2, NGC en PC uitkomt. Een releasedatum is nog niet gemeld.
- **SSX Tricky** komt naar de GBA toe.
- **Dead or Alive 4** zal ergens in 2003 het licht zien. En nu naast mooie graphics ook verbeterde gameplay.
- Aan de Sims saga komt nog geen eind. De huisdieren zijn nu aan de beurt in **The Sims Unleashed**. Kun je lekker de kat van de buren schoppen.
- De Xbox game **Steel Battallion** (die met die megacontroller) is een maand uitgesteld.
- Nintendo verkocht dik **300.000 Mario Sunshine's in een week** in Japan.
- Ape Escape 2 zal een spelmode bevatten waarin je **met de apen kan voetballen**.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

POWERSPY

■ Dat was even een meevaller voor EA.: J.J. die in het programma **Ook Zoiets van BNN** tien minuten in beeld gaat zitten met een Medal of Honor shirt. De cadeaubon mag naar zijn huisadres gestuurd worden. Overigens kwam er van de ruim vier uur die gefilmd werd **slechts tien minuten** in beeld. Lullen wij dan zó slap?

■ In het kader van ´**weer een dooie**´. In de Fillipijnen jaagt de politie achter een 17-jarige gamer aan die een meisje doodschoot met een shotgun omdat zij meerdere malen dik van hem won op de computer. Hoe herkenbaar…

■ Jan kon zijn aanstaande vrouw en zijn medereizigers op zijn vakantie in Italië veel vertellen over de **historie van het land**, dankzij de kennis die hij opdeed in games als Civilization en Age of Empires. Jammer alleen dat ie steeds zijn versie van het verhaal gaf. Romeinen die dus tot 1824 aan de macht bleven. Grieken die Engeland bezetten…

■ Jurjen stond tijdens de Megafestatie opnieuw **met zijn tent op de camping**. Niks dure hotels voor de man. Locatie: de Zeister bossen, alwaar hij zich ´s avonds overgaf aan een potje bingo. Ja, de redacteuren houden er een flashy lifestyle op na.

■ Hilarisch: medewerkers van de Nintendo-stand die aan J.J. vragen wie die gast is die in de glazen kubus zit. **Jurjen Diersla???** Nooit van gehoord.

■ Ter verdediging van Nintendo, het waren **vrouwelijke uitzendkrachten.**

■ Tijdens J.J.´s trip naar Rage in Engeland vertelde een medewerker hem veel over **Xbox Live**. Dat het netwerk met de Kerst in Europa zou draaien, dat het super stabiel en snel was en erg makkelijk om te gebruiken. Een paar klikken en je kunt spelen. Handig ook. Via MSN kun je vrienden uitdagen voor een potje gamen en als er een patch is voor een spel, dan wordt die patch je gewoon gepresenteerd als je het spel opstart. De eeuwige zoektochten die we van de PC kennen, zijn bij Xbox Live dus verleden tijd.

■ In Frankrijk zijn ze helemaal gek van de **Pikmin-muziek** CD. Persoonlijk horen wij nog liever Britney Spears met de baard in de keel.

■ De release van de gratis America´s Army game op de sites van het Amerikaanse leger zorgde voor **vastgelopen servers**, zo massaal was de toeloop. Het leger reageerde verrast. Goh. Je maakt een vette game met de Unreal engine die kan concurreren met de grote shooters, je promoot hem heftig op de E3, stelt hem gratis beschikbaar per internet… en vindt het dan vreemd dat de hele wereld op je server komt. En dat moet onze democratie verdedigen.

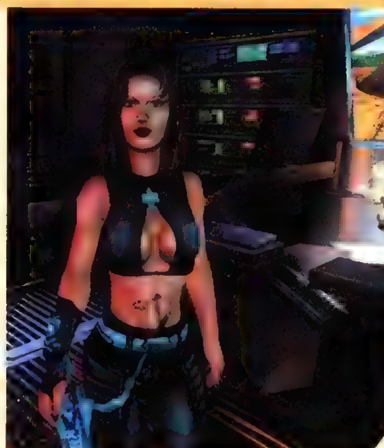
■ Of zou het misschien een **mailbom van Bin Laden** zijn geweest?

GEEN SPACEWORLD

Na de indrukwekkende presentatie op de afgelopen E3, heeft Nintendo bekend gemaakt dit jaar Space World (de jaarlijkse Nintendo-show in Japan), over te slaan. In plaats daarvan zal in Japan een grootscheepse marketingcampagne worden gestart.
De campagne zal niet alleen bestaan uit de gebruikelijke commercials en advertenties, maar voor een groot deel ook leunen op previews van belangrijke toekomstige Cube-games zoals die van Zelda, Metroid en Star Fox. Hiervoor zullen in winkels demo-units worden geplaatst, en zal Nintendo evenementen organiseren in grote Japanse steden als Tokio, Sapporo en Nagoya. Er zijn ook plannen om schijfjes met demo's mee te sturen met Japanse magazines. Laten we hopen dat Nintendo in Europa dit goede voorbeeld gaat volgen, nu ook de Europese Nintendo Show (als randevenement van de ECTS) geen doorgang zal vinden.

NIEUWE UNREAL 2 SCREENS / PC

Ook al stellen die suckers van Epic de game keer op keer uit, desondanks kunnen we geen genoeg krijgen van elke flintertje beeld van de shooter die tot de release van Doom III de grafische standaard gaat zetten op PC gebied. Kijk smakelijk.







NIEUWE SONIC-TITELS AANGEKONDIGD / GBA / NGC

We hadden je een paar jaar geleden keihard uitgelachen als je het beweerde, maar het wonder is geschied: Sonic is een Nintendo-only character geworden. Tenminste, dat moeten we concluderen uit de laatste aankondigingen van Sonic voor GBA en Cube.
Allereerst is daar Sonic Advance 2 voor de GBA, een nieuw platformspelletje in de stijl van het eerste deel.
Voor de GameCube werd Sonic Mega Collection aangekondigd. Dit wordt een schijfje met Sonic-games die vrijwel allemaal afkomstig zijn van Sega's klassieke 16-bitter: The Megadrive.
Het gaat om de volgende titels: Sonic the Hedgehog, Sonic the Hedgehog 2, Sonic the Hedgehog 3, Sonic & Knuckles, Sonic 3d blast, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine en Sonic Spinball. We hadden gehoopt dat Sega ook andere Sonics, zoals Sonic CD en Sonic R mee zou verpakken, maar dit blijkt helaas niet het geval.
Best aardig zo'n compilatie, maar kunnen we nog nieuwe Sonic-avonturen op de Cube verwachten? Niet meteen, zo schijnt het. Volgens de laatste berichten zal eerst Sonic Adventure (deeltje 1) nog even naar de Cube worden gepoort, en kunnen we pas daarna een echt nieuwe Sonic verwachten, waar Sonic Team ondertussen al druk mee bezig zou zijn.
Naar verluidt zal het achtervoegsel 'Adventure' komen te vervallen, en gaat Sonic 'terug naar zijn roots'. We shall see…

freecharts

WEEK 30

GAME BOY ADVANCE

1	(1)	BREATH OF FIRE 2
2	(2)	SUPER MARIO WORLD
3	(4)	LILO & STITCH
4	(6)	CHU CHU ROCKET
5	(7)	TEKKEN
6	(3)	GOLDEN SUN
7	(-)	MARIO KART SUPER CIRCUIT
8	(10)	MAYA DE BIJ
9	(-)	WARIO LAND 4
10	(9)	SPIDER-MAN: THE MOVIE

PLAYSTATION 2

1	(-)	GT CONCEPT
2	(1)	MEDAL OF HONOR FRONTLINE
3	(2)	SPIDER-MAN: THE MOVIE
4	(3)	SOLDIER OF FORTUNE
5	(5)	TWISTED METAL: BLACK
6	(4)	FINAL FANTASY 10
7	(10)	PRISONER OF WAR
8	(7)	V-RALLY 3
9	(-)	MINISTRY OF SOUND
10	(6)	SMASH COURT TENNIS PRO

XBOX

1	(3)	JAMES BOND: AGENT UNDER FIRE
2	(1)	DEAD OR ALIVE 3
3	(2)	GUN METAL
4	(4)	HALO
5	(-)	RALLISPORT CHALLENGE
6	(-)	PRISONER OF WAR
7	(5)	SPIDER-MAN: THE MOVIE
8	(10)	MAX PAYNE
9	(7)	MOTO GP
10	(6)	PROJECT GOTHAM RACING

NGC

1	(1)	SUPER SMASH BROS. MELEE
2	(2)	PIKMIN
3	(3)	STAR WARS: ROQUE SQUADRON
4	(6)	SONIC ADVENTURE 2
5	(4)	SPIDER-MAN: THE MOVIE
6	(5)	LUIGI'S MANSION
7	(-)	SSX TRICKY
8	(9)	ISS 2
9	(8)	TONY HAWK 3
10	(-)	BLOODY ROAR: PRIMAL FURY

PC

1	(1)	WARCRAFT 3
2	(3)	CHAMPIONSHIP MAN. 2001/02
3	(6)	AGE OF EMPIRE 2
4	(2)	SIMCITY 3000
5	(7)	GRAND THEFT AUTO 3
6	(-)	CYCLING MANAGER 2
7	(4)	GRAND PRIX 4
8	(10)	THEME PARK WORLD
9	(-)	NEED FOR SPEED 4
10	(8)	HALF-LIFE GENERATION

ETERNAL DARKNESS INSPIREERT FILMMAKERS

Ter promotie van het psychological thriller-spel Eternal Darkness (check de review in deze PU) daagde Nintendo jonge filmmakers uit om een korte film te maken met als thema: insanity. De even verknipte als vermakelijke resultaten kun je bekijken op www.eternaldarknessfilms.com.

NINTENDO'S BELANGRIJKSTE RELEASES OP EEN RIJTJE

Even voor alle duidelijkheid, aangezien er het een en ander verschoven is.

September 2002:	Disney's Magical Mirror starring Mickey Mouse
Oktober 2002:	Super Mario Sunshine
November 2002:	Eternal Darkness
November 2002:	Star Fox Adventures en Mario Party 4
Voorjaar 2003:	The Legend of Zelda en Metroid Prime

XBOX WATCH



Microsoft doet er alles aan om cool gevonden te worden. Na de Xbox schoenen, de Xbox Keycord (die op de Megafestatie hét item was om te hebben), kunnen de Japanners nu de straat op met een Xbox horloge om de pols. Hopelijk is deze niet te groot voor hun iele handjes.

GAMEN SLECHT VOOR DE GEZONDHEID: DEEL 13.266.389

Inmiddels kunnen we het aantal wetenschappelijke onderzoeken dat aangeeft dat gamen ongezond is, niet meer tellen. En daar is er deze maand weer eentje bijgekomen, uit Japan dat is.

Volgens professor Akio Mori, zorgt het spelen van games voor een verminderde activiteit in een deel van de hersenen. Gamers kunnen zich daardoor minder goed concentreren. Helemaal als je meer dan een paar uur per dag speelt.

De activiteit in de hersenen bereikte op zo'n moment bijkans het nulpunt. En dat betekent niets meer en minder dat je een zombie geworden bent. Kijk Ed, daarom leveren we altijd te laat in.

ADD-ONS, LUXE UITVOERINGEN EN ANDERE GOODIES

Godgames heeft een speciale editie van Tropico gereleased. Naast het originele Tropico én de uitbreiding Tropico: Paradise Island zal Mucho Macho 12 nieuwe scenarios bevatten. Verder bevat het spel de officiële strategy gids, 2 uur swingende latin muziek voor broeierige heupdansjes en een making-of film. Iedereen die Tropico dus gemist heeft én van sims met een knipoog houdt... scoren die game!

Ubi Soft dan. Het bedrijf heeft de officiële uitbreiding voor Battle Realms aangekondigd. De add-on heet Winter of the Wolf en speelt zich zeven jaar voor de gebeurtenissen in Battle Realms af. De trend van de prequels begint steeds vaker de kop op te steken. Tijdens 12 nieuwe missies moet je de Wolf Clan bevrijden uit de kluwen van de Lotus Clan, en het land redden van een onnatuurlijk strenge winter. Nadeel is dat je deze enkel gebundeld met het origineel kan kopen maar dan krijg je wel een refund. Of dat ook in de Benelux gaat gelden is nog niet bekend.

Tot slot mogen kampeerders van kastelencampings natuurlijk niet voorbij gaan aan Stronghold Deluxe. Dit is Stronghold gebundeld met Stronghold add-on. De laatste levert 8 prachtige, nieuwe zelf te bouwen kastelen zoals Camelot, Mordred's Fortress en Tintagel, Edinburgh Castle, Harlech, Haut-Koenigsburg, Koblenz Stolzenfels en de Tower of London. Daarnaast nieuwe maps: 3 nieuwe economische landkaarten.

NAPPIE RTS / PC

Eindelijk komt er een veelbelovende RTS uit over de battles die Napoleon heeft gevoerd. De game zal gedaan worden door het door ons zeer onbekende GMX media. De 3D RTS is gebaseerd op gevechten van Napoleon tussen 1803 en 1812. Als alles goed gaat zal de titel 25 oktober in de shops liggen.

Het lijkt erop dat in het bijzonder fans van Cossacks dit titeltje in de gaten moeten houden. Voor meer info, screens en goodies surf je naar www.gmxmedia.net/napoleon. Wij hebben in ieder geval deze ingame pics voor je.





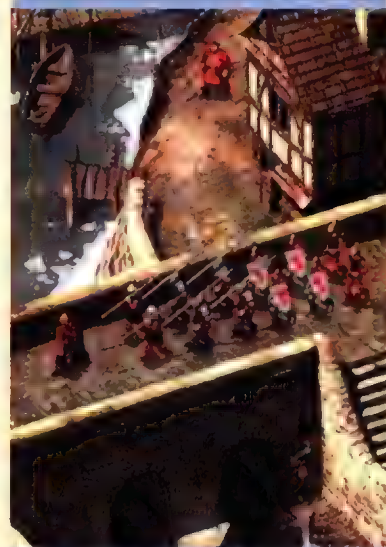
CRYO R.I.P.

Ja, ja. We geven het toe; we hebben behoorlijk vaak grapjes gemaakt over de Franse ontwikkelaar Cryo. Maar veel van hun games hadden het dan ook vaak net niet of helemaal niet. Aan de andere kant heeft Cryo ons ook verblijd met games als Dragons Lore en een hele trits andere adventures.

Bij Cryo ging men echter te vaak voor (statische) verlokkende graphics en dan pas voor gameplay en dat heeft ze uiteindelijk genekt. Cryo is niet meer. Het bedrijf kampte al langer met problemen en ontsloeg vorig jaar nog een groot aantal werknemers. Maar ook inkrimping mocht niet helpen.

Veel geld is over de balk gesmeten aan Cryo Networks; een ambitieuze online community die echter nooit echt goed heeft gelopen. Het is over en uit voor de Fransmannen en dat is toch jammer. Een korte moment van stilte lijkt ons op zijn plaats.

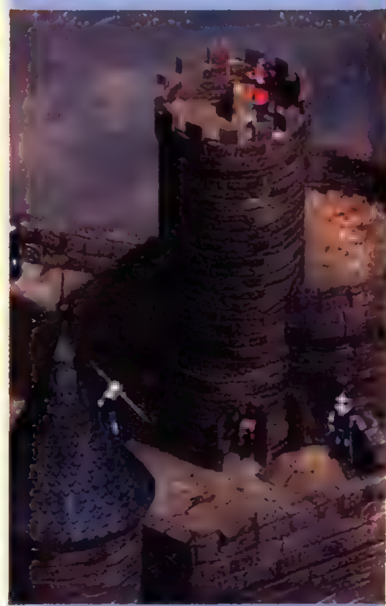
ROBIN HOOD OF SHERWOOD / PC



De titel klinkt misschien wat lullig maar de screens zijn beduidend minder suf. Je bestuurt in deze game de nobele struikrover en zijn bende in hun strijd tegen bad guy Prins John. De bedoeling is met onze Robin zo veel mogelijk geld buit te maken om zo het losgeld voor Koning Arthur te kunnen betalen. De koninklijke sufkut heeft zich namelijk gevangen laten nemen in Oostenrijk.

Het spel bevat 40 missies die in redelijk willekeurige volgorde kunnen worden afgewerkt. Tijdens het spelen sluiten zich steeds meer bekende figuren bij je aan, zoals Little John en Friar Tuck.

Verantwoordelijk voor het spel is Spellbound Studios, dat eerder de prima te verteren cowboy RTS Desperados op de markt bracht.



POWER UNLIMITED OP DE MEGAFESTATIE 2002

Na een paar jaartjes afwezig te zijn geweest, stonden we dit jaar weer eens op de MegaFestatie in Utrecht. Effe checken of de Nederlandse jeugd ons blaadje nog kent. Konden we gelijk op ons gemak even de jongste lichting ladies bekijken. Het oog wil immers ook wat.

Wat volgt is een kort verslag van een week die ons liters zweet, een maagzweer van de ranzige magnetronmaaltijden, een flinke deuk in ons ego (dankzij plenty beatings bij Super Smash Brothers Melee), een gehoorbeschadiging (bedankt Break-Out) en een gestolen controller opleverde.

RECLAMEBLOK

We beginnen met een kritische noot, want we kunnen nu wel gaan roepen dat alles geweldig en super te toppie was, maar dan zouden we liegen. De bezoekersaantallen worden namelijk ieder jaar minder en dat komt in onze ogen doordat het evenement steeds meer de kant van een week lang durend reclameblok op gaat. Veel bedrijven deden enkel hun best om hun producten aan de man te brengen. Wij ook, maar wij konden tenminste nog zeggen dat er bij ons de hele dag nog wat te doen was. En dat alles gratis was. Want sommige stands waagden het nog loot te vragen voor attracties. Terwijl je al dik 15 euro moest lappen om binnen te komen!

GEZELLIG

Omdat ons budget beneden nul was en we absoluut niet op zouden kunnen tegen alle strakke trendy stands, had Muriëlle gekozen voor de ultieme oubollige crap-opstelling: een paar ouwe banken, oma-lampen en campy schilderijen, een aantal PS2-tjes, Xboxen en GameCubes, plus een door Skate opgespoten muurtje. Het bleek genoeg om de PU stand tot een van de gezelligste spots in het hele complex te maken. Gamers en andere geïnteresseerden liepen de hele dag door de stand binnen, daagden elkaar uit om te spelen, of kwamen een praatje maken met het kleine groepje redacteurs dat hun kostbare vrije tijd had opgeofferd. Alle credits voor J.J. die er praktisch een week lang bivakkeerde, terwijl Skate, Jurjen, Muriëlle, Niels en Jeroen hun ijdele snuitjes slechts sporadisch lieten zien. J.J. is overigens nog steeds aan het bijkomen van de gruwelijke hoeveelheid decibellen die de hele week door zijn oren terroriseerde (nogmaals bedankt Break-Out).

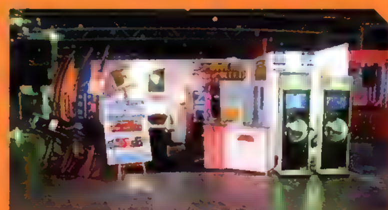
HORMONEN

Bij Nintendo en Microsoft waren tientallen games te checken, maar voor het echte nieuwe werk moest je toch in 'de huiskamer' zijn. Bezoekers zagen en speelden daar onder meer Splinter Cell, Enclave en Aggressive Inline, drie veelbelovende Xbox-titels. Niet verkeerd, dachten wij zo.
Ook niet verkeerd was het hoge babes-gehalte (althans, als je van amper 15 jaar jonge, pet schuin op hebbende, big ass zonnebril in het donker dragende J-Lo look-a-likes houdt) (*helaas voor Ed was 'ie op vakantie* – Jurjen).
Wel eng om te zien dat sommige gasten zo gamesminded waren dat ze de chicks links lieten liggen. Nu ja, hun hormoonhuishouding zal nog wel niet op orde zijn of zo.

RESUWATTE?

Resumerend, was het best een leuk weekje. Het zal ons echter niks verbazen als de MegaFestatie de komende jaren in afgeslankte vorm zal verdergaan, of wellicht met een compleet nieuw concept zal komen. Ach, wat kan ons het schelen; tegen die tijd hebben wij misschien wel ons eigen grootschalige evenement!








WAT ONS OPVIEL

- **De Xbox-keycord was hét item van de MF, vooral bij de dames. Vragen wij ons wel weer af of de ladies weten wat een Xbox is. Nieuw inlegkruisje?**
- **De GameCube scoort goed en zeker niet alleen bij de ukkies.**
- **De eerste beelden van Splinter Cell leidden tot acute kaakkramp bij de aanwezigen. MGS 2 moet oppassen.**
- **De Xbox wordt steeds populairder. Men lacht je niet meer uit als je zegt dat je een Xbox hebt staan.**
- **Veel jongeren waren niet blij met de afwezigheid van Sony. Een gemiste kans, heren.**
- **Steeds meer meisjes gaan gamen en de PU lezen, al is 't dan nog die dan van hun broer. Dat belooft wat op de Awards volgend jaar!**
- **Er waren geen knokploegen voor Boris. De knoklustige jongeren hadden het simpelweg te druk met elkaar. Vooral de honderden Molukkers en Indonesiërs die de laatste zondag zo boos mogelijk naar elkaar stonden te loeren, waren hilarisch.**
- **We hopen dat de gast die onze Xbox-controller heeft gejat, vet kleine klauwtjes heeft zodat ie steevast kramp krijgt bij het spelen.**
- **Het vertrek van Dre wordt nog steeds door velen betreurd.**
- **J.J. werd steevast aangezien voor Jurjen of Jan. Terwijl ie toch net iets anders gebouwd is.**
- **De MegaFestatie mag van Skate volgend jaar om 18.00 mag beginnen. Dan is ie tenminste op tijd.**

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

POWERSPY

■ Microsoft gaat de Xbox ook uitbrengen in Zuid Korea, Hong Kong, Mexico, New Zeeland, Singapore en Taiwan.
Tip voor ome Bill. Een **game met Guus Hiddink uitbrengen in Zuid Korea** en je bent de PS2 voorbij.

■ Rare jongens die Japanners, die gaan helemaal uit hun dak van Memorial Song op de PS2, een zogenaamde ´love adventure game´. Wij bedrijven hier de liefde na een potje GTA 3. Ben je tenminste al **lekker opgefokt**.

■ Silent Scope zal op de GBA uitkomen. Ook Buffy the Vampire Slayer en The Simpsons komen naar de handheld. Of zoals ze op Gamesen zeiden: '**Buffy in je broek**'. Ze doen daar ook alles voor meer klikken op hun site.

■ **Tja Ed, eigen schuld**; als je zo loopt te bluffen hoe goed jouw Renault Laguna Break 16V zich gedraagt op een nat wegdek, dan valt jouw vakantie in Frankrijk natuurlijk in het water.

■ Als we het **glazen gebouw van EA** nabij Londen zien, weten we weer precies waar al het geld van The Sims en de FIFA-reeks is gebleven. Sodeju.

■ Altijd handig, J.J. die in Schiphol zijn retourticket op de heenweg laat afscheuren. Maar ja, de man moest dan ook om **half vijf zijn nest uit**.

■ Uit onderzoeken van de consumentenbond blijkt dat de winkeliers in veel gevallen de euro hebben gebruikt om de prijzen naar boven af te ronden. **Gelukkig waren games nog niet zo duur...**

■ PU-redactieleden moeten op vakantie altijd erg **oppassen met het verklappen van hun professie**. Voor je het weet sta je op de camping of op het strand de cheats van GTA 3 te vertellen.

POWER UNLIMITED SUMMER GAMES CAMPUS

Dat Twente een heel ander deel van Nederland is bleek maar weer eens toen Niels en Jeroen vanuit het zonnige Haarlem vertrokken. Want in Twente was het KUTweer, nog nooit hadden de heren het zo slecht gehad op een tripje... en ze moesten het nog zelf bekostigen ook. Nee de heren verblijven liever in een luxueus 4 sterren hotel in Miami of zo.
Niels en Jeroen waren nog maar net het blokhutje binnengestapt dat op de Campus van de Universiteit Twente stond of ze werden aan een vragenvuur onderworpen. "Krijgen jullie de games allemaal zelf en mogen jullie die dan houden", "Is J.J. echt zo breed", Waarom gaf Boris FFX zo'n slecht cijfer."
Met een kopje koffie (ja deze keer werd er zelfs koffie voor Jeroen gehaald) in de hand namen de mannen rustig de tijd om het een en ander uit te leggen.
Na dit alles kreeg de groep de keus: of filmpie kijken of verder werken aan de game. Gek genoeg wilde de meerderheid (lees iedereen) verder werken aan de game. Dus kregen Niels en Jeroen een luxe rondleiding.
Met vijf man sliepen de potentiële Miyamoto's in een blokhutje om overdag in kille computerruimtes te zwoegen met het ontwerpen van een first person shooter. De titel van de game? Sheep From Hell, tja what's in a name zullen we maar zeggen.







HOUD DE DIEF!

Dat onze Skate een eigen opvatting van op tijd komen heeft, weten we inmiddels allemaal. Een testsessie van ons goudtandje in het testhok begint dan ook niet voor een uur of drie. En dan gaat het relaxed de avond in. Wij als nachtbrakers hebben daar geen problemen mee, hij gaat zijn gang maar.
De rest van het VNU-personeel houdt er echter een geheel ander filosofie op na: de door ons verfoeide van 9 tot 5 mentaliteit. En dus gaat het gebouw rond een uurtje op negen op slot. Precies het tijdstip dat Skate op stoom begint te komen.
Voordat hij het gebouw sluit, loopt de receptionist een ronde door het gebouw. De man is echter geen Solid Snake en slentert gewoon wat over de gangen onderwijl links en rechts kijkend. Er zit immers toch nooit iemand op kantoor rond die tijd, dus waarom al die moeite doen. Ons testhok kun je zelfs niet eens zien vanaf de gang, Skate dus ook niet. En dus werd hij onlangs ingesloten.
Omdat Skate ook maar een mens is, moest hij rond tienen effe pissen. Wat hij niet wist is dat als het gebouw op slot zit, er sensoren op scherp worden gezet. Skate had het lid nog niet uit de broek of het alarm ging af. Met als gevolg dat binnen vijf minuten de brandweer met loeiende sirenes voor de deur stond. Een duur grapje, want de brandweer voor Jan met de kort achternaam laten uitrukken kost een paar centen. Daar verandert het mooie aanbod van een potje Winning Eleven tegen ome Skate niets aan.

JAPANEWS

Tussen alle rauwe vis, rijst en wat groen spul dat als groente door het leven moet gaan, verblijdde onze Sushi-boer ons maar weer eens. Hij had immers wat goed te maken na vorige maand.
Retro gamers zullen het volgende bericht met een luid gejuich begroeten, de liefhebbers overigens ook. Final Fantasy I en II worden ook uitgebracht op de PSone.



Goed nieuws voor alle pubers die merken dat de hormonen in werking zijn gezet. DOA Xtreme Volleyball zal naast de gebruikelijke rondborstige dames ook nog wat extra karakters bevatten van DOA 4 waaronder ene Lisa. Helaas geen beeld van deze dame, wij denken dat onze sushi-boer het zelf boven zijn bed heeft gehangen.
Sony heeft een record verbroken, ze hebben maar liefst 10 miljoen PS2's naar Japan verscheept. Vreemd eigenlijk, wij maar denken dat die dingen in Japan gemaakt worden. Hoe dan ook, verscheept betekent nog niet dat ze allemaal verkocht zijn uiteraard.

NIEUWE RPG OP CUBE

De Cube is hard op weg een hele interessante console voor RPG-freaks te worden, en N64-bezitters weten dat dit een hele verbetering is ten opzichte van Nintendo's vorige console.
De jongste exclusieve RPG die we aan het gestaag groeiende lijstje toe kunnen voegen is Dokapon DX (voorlopige titel) van Asmik-Ace. Het schijnt zo'n typisch Japans RPG'tje te worden, met veel manga-invloeden en bordspel-elementen.
Liever een wat meer bekende titel? Op de Duitse site van UbiSoft staat ook Morrowind aangekondigd voor de Cube, maar op moment van schrijven is nog niet helemaal duidelijk of deze PC- en Xbox-hit daadwerkelijk voor Cube-bezitters is weggelegd.

DRIEDIMENSIONALE PIEREN

Het is al een tijd terug dat we iets positiefs konden melden over de Worms-serie. Het ging echt downhill met de pieremansen.
Dat sommige bladen de onlangs verschenen puzzelaar Worms Blast nog met een voldoende konden belonen, was zelfs een regelrechte gotspe.
Maar er is hoop; Worms gaat namelijk 3D. Elk beestje krijgt 38 botten en 700 polygonen toebedeeld. Gelukkig ook geen gezeik meer met puzzels, maar gewoon de bekende turn based over de top wormen actie. Voor meer info check http://www.worms3.com/

DVD'S ENZO

THE MOTHMAN PROPHECIES

Ja ja, hij leeft nog. Richard Gere probeert het nog een keer. Dat rijmt. The Mothman Prophecies is een spannende thriller over een



motachtige verschijning die dood en verderf zaait. De vrouw van Gere legt het loodje en dus gaat hij op zoek naar de gevleugelde engerd.

De laatste tijd komen we om in de kinderen die met dooien kunnen praten, geesten die te pas en te onpas verschijnen en andere paranormale fenomenen waar Rasti Rostelli nog een puntje aan kan zuigen. Desalniettemin is deze flick toch best oké.

Waarom? A. De briljante regisseur Mark Pallington die Arlington Road met Jeff Bridges regisseerde (Niet gezien? Halen! Nu!). Die gast weet een shot van een kamerplant nog zenuwslopend te maken.

B. De vet originele verhaallijn, deze shit verwacht je niet.

C. Het ontbreken van plastic dummies die monsters moeten voorstellen.

Resume: gewoon even je videopas uit de mottenballen halen. Haha.

K-PAX

Hoe hou je een 125 minuten durende film over een gek die denkt dat ie van een andere planeet komt spannend? Vraag het Iain Softley want K-Pax is de bom. Kevin Spacey denkt dat hij van de planeet K-Pax komt. Nee, hij weet het zeker. In Amerika moet je altijd een beetje oppassen met dat soort denkbeelden want je voor je het weet, word je in een dwangbuis gehesen en in een gekkenhuis geflikkerd met een spuit in je arm. Vandaar dat Spacey in scène 3 ongeveer al achter slot en grendel verdwijnt. Dokter Fuller, Jeff Bridges, (daar istie weer), gaat Prot (Spacey) behandelen. Die komt met gedetailleerde beschrijvingen van 'zijn' zonnestelsel en geneest op geniale wijze zijn medepatiënten. Maar aan alles komt een eind dus op 27 juli moet hij wel weer een lichtstraal halen terug naar K-Pax. 'Uhuh, je moeder?', denkt Fuller, maar het loopt toch net iets anders...

Dope film die wel wat weg heeft van de klassieker One flew over the cuckoo's met Jack Nicolson. Kevin Spacey haalt het niet bij Jack maar doet wel hele goede zaken. K-Pax is vanaf 24 augustus te huur bij je local videoshop.

NEW RELEASES

Het is allemaal niet geweldig deze maand, check maar:

17 - 8 - 2002 Soul Survivors
Weer zo'n geestenfilm. Deze keer overleeft een studente een ernstig auto ongeluk maar ontdekt later dat ze ergens tussen de geestenwereld en de normale wereld in is blijven hangen.

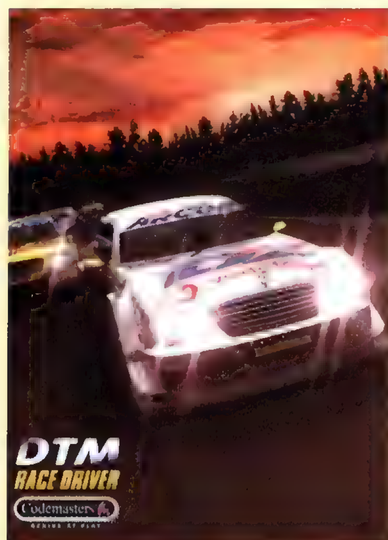
20 - 8 - 2002 13 Ghosts
Disneyaans geneuzel over een behekst huis met veel radertjes, deuren en dooien. Na een half uur heb je bij deze boutflick gegarandeerd een teiltje nodig. De My Little Pony's van je zusje zien er enger uit op 't scherm.

24 - 8 - 2002 Long Time Dead
Rechtstreeks gepikt van Final Destination. Als je die dikke vind je deze ook leuk. In de categorie 'beter goed gejat dan slecht bedacht.'

17 - 9 - 2002 Black Hawk Down
Een helikopter van het Amerikaanse leger stort neer in een land vol boze Somalische krijgsheren. Tsja dan in die Topgun glamour bossen ver te zoeken. Als je van special effects en shootouts houdt dan moet je deze legerflick gaan checken.

Marielle

POSTERS VAN RACEND, MIDDELEEUWS STUNT-EI



DTM Race Driver release: 27 / 09 / 02 PS2

Stap in de schoenen van Ryan McKane, schrijf geschiedenis en beleef alles wat de racesport zo mooi maakt. Pitpoezen hè, hè. Een game zowel geschikt voor diehards als minder ervaren racers



Medievil Total War release: 15 / 09 / 02

Shogun: Total War bracht je naar het feodale Japan. Medievil: Total War pakt je op en zet je neer in de Middeleeuwen. Verwacht grote veldslagen met BM'ers (bekende middeleeuwers) in de hoofdrol.



Stuntman release: 06 / 09 / 02

De makers van Driver komen opnieuw met een mission based racer.
Deze maal neem je niet de rol van undercovercop aan maar stap je in de schoenen van een... stuntman.



Egg Mania release: 09 / 09 / 02

Een ei moet zien te overleven. Vang vallende blokken op en plaats ze Tetris stijl. Plaats ze echter zo, dat er een platform ontstaat. Nu kan het wassende water je nooit bereiken. Eitje of niet?

ONDER REDACTIE VAN JAN

ONLINE GAMEN

DEMOCHECK

BATTLEFIELD 1942
Lekker, lekker. Hier kun je de singleplayer demo van de nieuwe WO II action game van EA checken. Al is de Massive online ervaring nog leuker!
Score: ★★★★
www.ea.com/eagames/official/battlefield1942/home.jsp

NEOCRON
Binnenkort in het theater: de MMORPG Neocron. Via deze offline demo kun je alvast wennen aan de karakters en de game mechanics. Beetje saai maar wel handig.
Score: ★★
www.neocron.com



STRATEGIC COMMAND
Alleen voor de echte turn-based freaks die zich niet storen aan cartografische graphics en icoontjes in plaats van 3D units.
Score: ★★
www.furysoftware.com

PRINCE OF QIN
Aardige Chinees gekruide action RPG die Chinese geschiedschrijving en Diaboleske actie samenvoegt. Alleen, wie bedenkt er zo'n onmogelijk webadres?
Score: ★★★
http://211.154.223.47/products/zhuanqu/qinshang_english/tedian.asp#2



BIG SCALE RACING
Super verslavend spelletje wordt dit! Racen met op afstand bestuurbare wagentjes is, dankzij de inspanning van de Nederlandse ontwikkelaar Bumble Beast, behoorlijk uitdagend, Check het zelf.
Score: ★★★
www.bigscaleracing.com



BLACK & WHITE CLANS



Lionhead heeft onlangs een uitgebreide clan patch gereleased waarmee Black & White online gaming nieuw leven wordt ingeblazen. Multiplayer games zijn nu dynamischer en korter en de nieuwe ontworpen website is een thuisbasis voor nieuwe clans. De uitdagingen en onderlinge concurrentie is momenteel al moordend!
Checken op *http://clans.bwgame.com* dus.

MODS & MAPS

■ Ik mag toch aannemen dat 99 % van de PU lezers met een beetje Internet de gratis US Army game heeft downgeload. Hoe dan ook, er komt een nieuw add-on pack aan met nog meer gratis goodies. Het zogenoemde "marksmanship pack" bevat een heuse sniper training en bijbehorende wapens zoals de M24 en de M82A1 Barrett. Hou *www.americas-army.com* dus in de gaten.



■ Fans van Tropico kunnen nu naar de website van G.O.D. gaan om daar maar liefst 12 gratis bonus maps te downloaden voor de Paradise Island Expansion. Is dat nog eens aardig? Hop naar *http://tropico.godgames.com/*

■ Binnenkort of nu al op te halen bij de homepage van Novalogic. Een vette Co-Op patch voor Delta Force: Task Force Dagger. Dan kun je ook coöperatieve multiplayer games spelen.

■ Ome Bill is royaal. Hij geeft zomaar een gratis dinosaurus weg. Nou virtueel dan en wel voor Dinosaur Digs, the Zoo Tycoon expansion pack. Meer gratis dino's komen er aan maar de eerste is een 27 meter lange plateosaurus. Je vindt de herbivoor op *www.microsoft.com/games/zootycoon/dinodigs/*

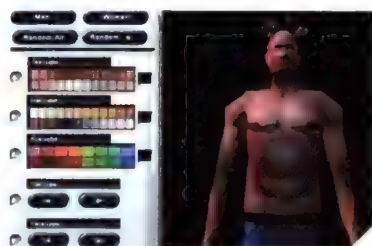
NIEUWE UNREAL FORTRESS

De nieuwste versie van Unreal Fortress, een populaire Unreal Tournament Mod, is uit. Het bèta stadium is nu definitief voorbij.
Deze Fortress Mod is niet bijster origineel in vergelijking met andere Fortress games, maar biedt wel een hoop extra's. Zo zijn er 11 wapens, 9 classes, 5 gamemodes en 24 maps. Mjammie!
www.unrealfortress.com/downloads.php



ONLINE FLASH

■ Weer een nieuwe MMORPG in de maak: Project Entropia van het voor ons totaal onbekende MindArk. Kan iemand het nog bijhouden met die Massive Multiplayer Online RPG's?



■ Pikant is overigens dat MindArk de afgelopen maanden vooral in het nieuws kwam door inval van de softwarepolitie. De licenties van de gebruikte software van de ontwikkelaar zouden niet in de haak zijn. Opgezette stunt of gaat de politie opeens daadwerkelijk optreden? MindArk ontkent overigens alle beschuldigingen.

■ Voormalige werknemers van Dynamix die aan Tribes hebben gewerkt, hebben een nieuwe studio gevormd: Ozo. Een kersverse game is al in aantocht onder de naam Metal Drift. Overeenkomsten met het mysterieuze spel Steel Metal berusten op puur toeval. Metal Drift zal – niet geheel verrassend – een groots opgezette multiplayer actietitel worden met squad teamplay en voertuigen. Een soort Tribes 3 dus. Oh zo!

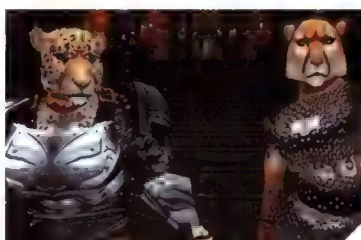
■ Ultima Online: Age Of Shadows komt er aan. Deze add-on voor het ultrapopulaire Ultima Online stelt spelers in staat om hun eigen huizen te bouwen en te ontwerpen. Zei daar iemand The Sims? Ook twee nieuwe beroepen en een compleet nieuwe wereld worden aangeboden.

■ Veel nieuws rond EverQuest. De populaire MMORPG van Sony Online Entertainment komt binnenkort uit voor de Mac. Kunnen eindelijk ook Apple bezitters online Orcjes hakken en elfjes versieren.

■ Daarnaast kan ik melden dat er tevens een strategygame in de maak is die het EverQuest universum gebruikt als inspiratiebron. Wellicht onder de naam Everquest & Conquer?

■ Tot slot dan de melding dat de makers van Baldur's Gate: Dark Alliance voor de PS2 een nieuwe Everquest game maken voor diezelfde PS2.

■ En we zouden bijna vergeten dat EverQuest 2 voor PC al begin 2003 uitkomt.



PLAYSTATION 2

SCORE 89

GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	9

DTM Race Driver, het nieuwste deel in de legendarische TOCA-reeks, is de allereerste CarPG. Tenminste dat beweert Codemasters...

DTM RACE DRIVER



Racespellen hebben een aparte plaats in de gamesfamilie. Ten eerste leunen ze puur op gameplay en graphics. Check je verzameling racers en je zult zien dat een verhaallijn en/of karakterontwikkeling totaal ontbreekt. Oké, op een paar vage SF-racers na, maar daar was de story vaak zo dun als een rietje (of je moet de Bobo als literatuur beschouwen).

Ten tweede speel je in racegames altijd ter meerdere eer en glorie van jezelf. Het poppetje in de auto zal je volstrekt worst wezen. In je verbeelding zit jij in de wagen, ga jij straks het complete F1-circus laten zien wat rijden is. Niet voor niets kun je bij het opstarten van een racegame je eigen initialen/naam op de wagen en onder de foto van de coureur zetten. Heet Schumi opeens J.J. Belderok. Terwijl Jan nooit Meyroosje onder een Orc kan zetten en Solid Snake nooit Solid Skate zal heten.

Racegames zijn populair omdat ze je perfect de kans geven te laten zien dat jij de man bent. Daarom komen ze ook pas echt tot leven in de Multiplay mode. Je wilt levende vrienden verslaan, niet Pieter Polygoontje en Michael MipMap. Vrienden kun je nog weken dissen met hun verlies, virtuele mannetjes niet. Ja, het kan wel, maar het levert je hoogstens een enkeltje RIAGG plus een potje Prozac op.

De Singleplayer is in mijn optiek niet meer dan een veredelde trainingssessie of het verplichte middel om nieuwe wagens en circuits te unlocken. Meer bevrediging haal ik er in ieder geval niet uit.

ZELDA HET RAVIJN IN

Bovengenoemde aspecten zorgen er voor dat je nauwelijks binding met een racegame hebt. Als je crasht of verliest, voel je alleen zelfmedelijden. Ik ken echter niemand die het kut voor het poppetje vindt. Sterker nog, het is altijd lachen om je wagen een paar keer extra hard de railing in te beuken, effe kijken hoe


Met een Bosch heb je iets goed in handen.


"Hé meneer Spielberg. Mag ik uw nieuwe stuntman zijn?"


Zouden de karakters in de Nederlandse versie met Gronings accent babbelen?


"Waarom een helm, ik heb toch een dak?"


Zelfs hier zijn de Koreanen op zoek naar Guus.

dat karretje de prak in gaat.
Dat is wel anders als je met Solid Snake of met Zelda speelt; die wil je in leven houden, daar hou je van, dan lijd je mee.
Codemasters wilde dat gevoel ook bij racegames bewerkstelligen en baarde Ryan McKane, een beginnende coureur met een licht trauma. Zijn vader, eveneens coureur, is namelijk omgekomen toen ie tijdens een race een tikkie kreeg van een onsportieve tegenstander. Ryan moet constant opboksen tegen de reputatie van zijn vader en broer Donny, die al wat langer in het vak zit en dus verder is. Hij zal veel races moeten winnen om zijn eigen klasse te tonen en uiteindelijk tegen Donny te kunnen strijden. De glamour van de snelle vrouwen en de ruzies met heethoofdige rivalen zorgen ervoor dat hij van het rechte pad af kan raken en dus letterlijk de grindbak kan ingaan.

SJANS MET DE PITPOES

Ik besefte dat Codemasters voor een moeilijke opgave stond. Het is lastig om een verhaallijn in een racegame te verwerken. Ik bedoel, niemand koopt een racer waar je voortdurend diepgaande dialogen van een kwartier krijgt voorgeschoteld. In een racer wil je racen, niet ouwehoeren. De verhaallijn moest dus pakkend zijn, zonder af te leiden en Ryan moest, zonder dat hij zich al te zeer opdringt, een plekje in je hart verwerven.
Is Codemasters in die opzet geslaagd? Ik denk voor 90%. De Loopbaan mode komt duidelijk meer tot leven door de korte filmpjes (nooit langer dan 20 seconden) voorafgaand aan en soms ook na een race.
Het is leuk om na het eind van een goede race complimenten van je teameigenaar te ontvangen, of sjans te hebben met een pitpoes, of even je tegenstander te kunnen dissen. Sterker nog, ik was aan het eind van een race of kampioenschap zelfs benieuwd naar het volgende filmpje en mogelijke nieuwe verwikkelingen (Ryan gaat het zwaar krijgen, dat kan ik je al verklappen), zoals je dat bij FF, Tekken of MGS hebt. En dat zag ik nog nooit bij een andere racer. Daar race je, bekijk je vervolgens snel de eindstand en klik je door naar de volgende wedstrijd. Ik kan je verzekeren dat je dat niet doet bij deze game.

EMO-SCÈNES

Toch vind ik wel dat het concept van de Codies nog voor verbetering vatbaar is. Het verhaal grijpt je niet dermate naar de strot dat je echt voor Ryan gaat racen. Het is allemaal absoluut cool en een aanwinst, maar een echte band (zoals met Zelda, Duke of Solid Snake) heb ik niet met hem gekregen. Verder stoorde ik me soms aan bepaalde emo-scènes, zoals de ontluikende liefde tussen Ryan en Melanie of de problemen die hij heeft met de dood van zijn vader. Maar goed, dat is persoonlijk; ik kan slecht tegen die boeketreeksromantiek. Gelukkig kun je dergelijke scènes gewoon skippen.
Overigens is de aanpak in DTMRD niet helemaal uniek. Het RPG-gedeelte zat in kale vorm al in voorganger Toca WTC (PSX) verwerkt. Daar kreeg je ook aanbiedingen om te gaan racen in een aantal klassen. Ging je op zo'n aanbieding in, dan moest je ook eerst een snelle sollicitatieronde rijden. Voorafgaande aan een race kon je ook aan de wagens sleutelen en kreeg je ook tips. Dat is nu allemaal wel een stuk visueler gemaakt.

TWEE DELEN

DTMRD bestaat grofweg uit twee delen: de bovengenoemde Loopbaan mode en de Vrij Racen mode (en de Two en Fourplayer Splitscreen mode).
De Loopbaan mode is vooral bedoeld voor de casual gamer. En inderdaad kan echt iedereen hiermee aan de slag, tot en met je demente oma.
De A.I. chekt je skills in enkele test-ritjes die je voor de echte race afwerkt en past zich aan. Ook tijdens de wedstrijd zorgt de slimme A.I. dat de concurrentie niet te ver uitloopt als je enorm loopt te kutten. Daardoor blijft het racen van begin tot eind spannend.
De verschillende kampioenschappen worden in een kader in dit artikel aan je voorgesteld, dus die ga ik hier niet voor je oplepelen. Ze bestaan steevast uit zes races, vaak op totaal verschillende circuits, en je maakt gebruik van totaal verschillende wagens, met totaal verschillende rijstijlen. Eén van de zes races bevat een verplichte pitstop.

DE AUTO'S

Audi TT
Mercedes CLK
Opel Astra Coupé
Lexus IS200
Alfa Romeo 147
MG ZS
Peugeot 406 Coupé
Vauxhall Astra Coupé
Alfa Romeo GTV
Mitsubishi Mirage
Subaru Impreza WRX Type-R STI Version 6
Toyota Chaser
Chevrolet Cavalier Z24 Coupé
Dodge Neon Highline Sedan GT-R
Eagle Talon (Turbo)
Proton Satria GTi
DPRS T-230
Saab 95 Aero
Ford Falcon
Holden Commodore SS (VX)
Toyota Supra Mk4 93-98 Turbo
Lotus Sport Elise
Chevrolet Corvette Z06
Chevrolet Monte Carlo with Stock Car Body Kit
Plus 18 productiewagens

BEUKEN

Ik ben bang dat de Loopbaan mode voor de echte hardcore racefreak, de car-tweaker zeg maar, net iets te makkelijk is. Binnen een halve dag had ik Super Sports klasse en de Power Racing Klasse doorlopen en was ik halfway de LOLA klasse, en behaalde daarbij meestal een top 3 positie (en dat had ik niet bij GT3).
De winst pakte ik niet zozeer door goed te racen, maar meer door de beuk er in te gooien. Bijvoorbeeld door in de eerste bocht tegen de zijkanten van andere wagens aan te rijden en zo er langs te glijden. Ook hoef je alleen maar een auto te raken om deze voorbij te gaan. De tegenstander wordt steevast afgeremd of remt zelf af.
Verder is de fenomenale FEM (Finite Element Modelling) schade-engine iets te vergevingsgezind afgesteld. Je kunt een flink aantal keren fors de railing in, zonder dat het echt invloed op het rijden heeft.
En ik mocht ook gewoon afsnijden zonder gestraft te worden (net als in vele ander racegames. Doe daar eens wat aan!!!).
De balans is voor mij, als ervaren racer, dus iets te veel naar 'makkelijk' doorgeslagen. Ik denk dat Codemasters de drempel voor de casual gamer in deze Loopbaan mode, bewust laag wilde houden. Dat vind ik bij dit spel geen probleem, ik ben zelfs blij dat minder ervaren spelers zo de kans krijgen om deze game echt te ervaren. Ik gun iedereen ook de GP4-experience, maar driekwart kan er niet mee overweg, veel te moeilijk. Dat ik hier zo vergevingsgezind ben, komt omdat er ook nog een Vrij Racen mode is, die alles in zich heeft wat een echte TOCA liefhebber wenst.


Houd de vluchtstrook vrij, dan kan de ambulance voorbij.


Ja, die is ook mooi hoor, maar die van Ed... nou, nou.


Die hogedrukspuiten van Kärcher worden ook steeds veelzijdiger.

GOOD OLD TOCA SHIT

Op het onderdeel Vrij Racen heb ik helemaal niets aan te merken. Hier kies je een circuit of kampioenschap, een wagen en kun je de moeilijkheidsgraad opschroeven.
En dan krijg je het oude, o zo geile Toca gevoel. Wagens die perfect in

DE KAMPIOENSCHAPPEN

- DTM (Deutsche Tourenwagen Masters)
- TOCA Tour (Britse Touring Car Championship)
- AVESCO V8 Supercars
- Alfa GTV Cup
- Pacific Challenge
- Americas Series
- Southern European Challenge
- Northern European Challenge
- European Tour
- American All Stars
- Lola World Championship
- Elite Championship - B-klasse
- Elite Championship - A-klasse

Codemasters / Tel: 055-5263944 / www.codemasters.com


J.J.

DE EXPERTS

En wat vinden de echte kenners van DTM Race Driver? J.J. vroeg het aan Christijaan Albers, DTM coureur en FI prospect en Sandor van Es, kampioen DTCC seizoen 2001.

ALBERS

"DTMRD voelt behoorlijk realistisch aan, the real thing is het echter niet. Anders had ik in no time 1,27 als snelste ronde op Zandvoort gehaald maar dat lukt me niet. Ik vind DTMRD vooral een eerlijke racer. Wil je voor een bocht remmen, dan moet je dat zo'n 150 meter voor de bocht doen en niet zoals in sommige spellen, vlak voor de curve. Je remt ook niet door vol de knop, toets of het pedaal ingedrukt te houden. Dan blokkeren de wielen en glijd je rechtdoor, net als in het echt. Je moet dus pompen. Dit maakt mijns inziens dat de beste coureur zal gaan winnen en niet de man met het meeste geluk.
Ik ben tevreden met hetgeen ze met mijn tips hebben gedaan. Ik ben een paar keer naar Codemasters gegaan om met de PC-versie te werken. Mijn belangrijkste bezwaar was steeds het te grote verschil tussen het vermogen van de wagens en de remweg. Je moest veel te vroeg remmen. De balans is nu stukken beter. Een beetje vergelijkbaar met die van Grand Prix 2, mijn favoriete racesim. Verder heb ik veel kleine details naar voren gebracht. De kleur van achteruitspiegels, plekken waar hobbels in de weg zitten, waar pionnen langs de weg staan etc. En dat hebben ze netjes aangepakt."

VAN ES

"Ik vind het een mooi en goed spel maar wel met een paar schoonheidsfoutjes. Zo liggen de rempunten in dit spel absoluut niet op de juiste plek. Ik ken echter geen spel waar ze wél goed liggen. Ik moet daaraan wel toevoegen dat de rempunten in DTMRD wel verder naar voren liggen dan bij andere racespellen en dat maakt het spel pittiger. Ook de A.I. van de tegenstanders is natuurlijker dan bij de concurrentie; ze werken echt tegen. Dat maakt het racen uitdagender."


Zou hij ook een carkit voor z'n mobieltje hebben?


Hé is dat niet Ed z'n auto; nee die is veel mooier.


Hé moet er geen blauwe bij zitten?

de hand liggen en allemaal anders aanvoelen, tegenstanders die zich aan jouw weggedrag aanpassen, smart moves op de baan leggen of opeens een fout maken, crashes die resulteren in onoverbrugbare achterstanden; dus racen zoals racen bedoeld is, op het scherpst van de snede.
Qua handling overstijgt DTMRD hier (en feitelijk ook al in de Loopbaan mode) in mijn ogen zelfs GT3. In ieder geval qua gevoel van snelheid, want als je met een Viper 320 km per uur gaat, dan zie je ook 320 voor je. Prachtig. Dit moet elke racefan gaan checken. Een must.

TOT SLOT

En dan nog even over de graphics. Ga niet meteen mekkeren als je het spel voor het eerst ziet. Het haalt inderdaad niet de grafische power van GT3 (en de pop-up her en der is zelfs onvergefelijk). Maar besef wel dat je 14 wagens in beeld hebt met een zeer complex schadesysteem en dat trekt nogal wat polygoontjes weg uit de omgeving.
DTMRC ziet er gewoon uit zoals een racegame er uit moet zien: overzichtelijk, scherp en uitdagend. Dan maar geen glimmende motorkap; dat ding rijd je er toch in bocht 7 af, dus wat zeik je nou? DTMRD biedt 2 games voor de prijs van 1; de Loopbaan mode voor de casual gamer en Vrij Racen voor de diehard TOCA freak. Slechts kleine slordigheden voorkomen een nog hoger cijfer. ◄


Dat ritsen in de commercial ging toch makkelijker.


Hé dat is zo'n Xbox autootje, of nie?


Oeps, deze moet op pagina 57 staan.

DE CIRCUITS

Nederland	Zandvoort	Frankrijk	Magny Cours
België	Zolder		Dijon Prenois
Groot-Brittannië	Brands Hatch (Indy & GP Circuits)	Amerika	Charlotte
	Oulton Park		Mexico City
	Silverstone		Vancouver
	Donington Park		Bristol Speedway
	Knockhill		Searspoint
Duitsland	Hockenheimring (Korte & GP Circuits)		Las Vegas
	Nürburgring	Divers	Catalunya (Spanje)
	Oschersleben		Monza (Italië)
	Norisring		Vallelunga (Italië)
Australië	Phillip Island		Fuji (Japan)
	Oran Park		TI Circuit AIDA (Japan)
	Adelaide		Mantorp Park (Zweden)
	Eastern Creek Raceway		A1 Ring (Oostenrijk)
	Canberra		Rockingham Motor Speedway (International)
	Bathhurst		Rockingham Motor Speedway (Oval) (GB)
	Sandown International		

KCET / Konami / Tel: 030-6622332 / www.konamityo.com/we

PLAYSTATION 2

SKATE 

VERWACHT: Q4 2002

Met wat kleine aanpassinkjes en verbeteringen wordt Pro Evolution Soccer 2 eind dit jaar zonder twijfel het beste voetbalspel dat we ooit op een console hebben mogen aanschouwen.




Barthez kennende kopt ie zelf de bal erin.


De mannen met het grootste ego zingen het volkslied nooit mee.

Winning Eleven 6 is de naam van de game die wij straks onder de titel Pro Evolution Soccer 2 te spelen krijgen. Skate legt eerst even uit hoe of wat en waarom niet.

WINNING ELEVEN 6

Lieve PR dame bij Konami (die netjes 'Pro Evolution Soccer 2-preview material' op de CD had geschreven) en heren bureauredacteurs ("Skate, waar blijft verdomme nou die Pro Evolution Soccer 2 preview van je?"). Zoals jullie wel kunnen zien, heb ik niet de titel die jullie bovenaan de pagina wilden zien neergezet, maar de titel van de Japanse versie.
Waarom ik dat doe? Twee redenen.
Één: omdat het hier gaat om het nieuwste deel uit de Japanse reeks en het oudere werk heb ik in het verleden ook altijd netjes ge(p)reviewed onder de naam Winning Eleven. Je moet wel consequent blijven, zeg ik dan.

Twee: omdat ik nou eenmaal strontеigenwijs ben en het ook nog eens heerlijk vind om mensen te stangen. Ach, eigenlijk is het helemaal niet zo'n moeilijk verhaal. De versie die ik uitgebreid getest heb, was volgens mij gewoon de full version van Winning Eleven 6. Aan deze footie wordt vervolgens nog een beetje gepield en binnen niet al te lange tijd komt ie dan uiteindelijk onze kant op onder de naam Pro Evolution Soccer 2.
Het is dan ook niet raar dat ik er nu nog geen eindoordeel over kan geven.
Ik heb immers geen flauw idee of Konami van plan is om grote veranderingen door te voeren (commentaar en leestekens daargelaten). Het zal wel niet, want WE 6 blijkt al op meerdere vlakken de eerste PES-editie te overtreffen.


Seamon laat zich weer van zijn beste kant zien.



In de herhaling was duidelijk te zien dat Owen in z'n kont geknepen werd.

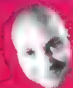
MASTER LEAGUE

Kijk eens aan: KCET's nieuwste killer dropt nog meer goodies dan z'n voorganger (WE5/PES). Het was een behoorlijk tijdje worstelen met al dat Japans, maar uiteindelijk heb ik toch alles wel uit weten te vogelen. Zo zag ik dat de Training mode veel uitgebreider is dan voorheen, dat er nu nog meer clubteams in de Master League aanwezig zijn (zo'n 25) en dat deze prachtige competitie zelf ook nog eens flink is uitgebreid. Er zijn nu namelijk niet twee maar drie divisies in het leven geroepen zodat de levensduur ervan behoorlijk verlengd wordt. Je kunt nu ook spelers huren en transfervrij overnemen, wat vooral in tijden van geldnood (uitgedrukt in punten) goed van pas komt. Wie het nog niet wist: win je een wedstrijd, dan verdien je punten waarmee je spelers kunt kopen.
Alleen, in tegenstelling tot het vorige deel, kun je nu ook eerder vergaarde punten verliezen wanneer jouw keeper vaker kan vissen dan die van je tegenstander. Moet je vervolgens niet raar opkijken als je op een gegeven moment dure spelers moet laten gaan, want dat kan ook zomaar gebeuren. En zo zijn er nog wel wat noemenswaardige feiten wat betreft de Master League, maar ik wil ook nog even wat andere punten aansnijden.

JAPANSE PASSIE

De animaties van de spelers bijvoorbeeld. Whoa, die gasten van KCET hebben zeker niet stilgezeten! Niet dat alles nou drastisch veranderd of verbeterd is, het zijn juist van die kleine subtiele aanpassingen die de spelers net wat lekkerder laten bewegen dan in het recente verleden.
Er zijn nu meer animaties voor bijvoorbeeld valpartijen en de keeper heeft nu ook een groter arsenaal aan moves, wat het een erg realistische feel geeft. Het passing systeem is ook opgepoetst en met name het passen met de rechter analoge stick functioneert nu een stuk beter. Scoren is ook weer wat lastiger geworden, niet in de laatste plaats omdat de verdediging van de tegenstander nauwelijks steekjes laat vallen. Het is nu dus nog meer een kwestie van juist timen en precies passen en schieten dan in PES al het geval was.
Verder zorgen meer dan 40 landenteams en een zooi spelers en teams die vrijkomen als je een league of toernooi wint, voor voldoende variatie en is het (in dit geval Japanse) commentaar erg goed. Zeer gepassioneerd en bijna een reden om deze Japanse import versie aan te schaffen. Laten we hopen dat die Engelse commentatoren er wat van opsteken, want dat is altijd een onderdeel gebleven dat voor verbetering vatbaar was.
Hoe dit allemaal definitief uitpakt, lezen jullie binnenkort in de review van Pro Evolution Soccer 2. Ennuh, veel leesplezier bij het checken van de officiële website... 't is Japans.

PC / XBOX



Dit zou wel eens de allerbeste online-game ooit kunnen worden!



BATTLEFIELD 1942

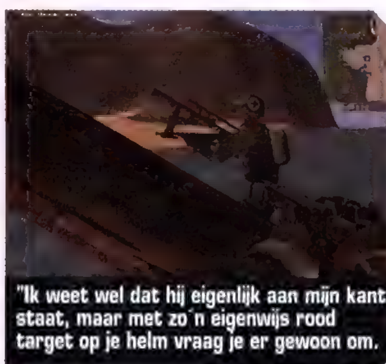
Na jaren wachten is het dan eindelijk zo ver. De ultieme multiplayer game is geboren. Wij hebben een exclusieve preview voor je, naar aanleiding van de bèta die wij onlangs in onze hebberige handjes kregen geduwd.

Ik weet nog goed dat ik voor het eerst Doom II speelde op een lokaal kantoor-netwerkje. We speelden het spel met zijn vieren tegen elkaar, en ik werd helemaal gek, zo dope vond ik het. Niet omdat Doom II nou zo vet was, maar omdat ik gewoon voelde dat dit nieuwe genre ging leiden tot geweldige games die de hele industrie zouden veranderen.
Sinds die dag droom ik van de ultieme multiplayer game. Een game waarin je een echte oorlog kunt naspelen, waarin je met tientallen soldaten een bunker kunt bestormen terwijl er vliegtuigen overvliegen die de tanks bestoken die proberen de bunker te beschermen. In mijn dagdromen hoor ik het doffe gedreun van de zware artillerie die de vijandelijke stellingen onder vuur neemt. Ik droom er al jaren van, en nu is het dan eindelijk zo ver. Vanuit het niets komt Battlefield 1942, en het is alles wat ik hoopte dat het zou zijn.

INDRUKWEKKEND

Batllefield 1942 weet de essentie van de tweede wereldoorlog te vangen in een aantal indrukwekkende maps. Onze bèta versie bood slecht toegang tot twee van deze maps: een tropisch eiland en een map in Noord-Afrika, met loopgraven en bunkers.
Het klinkt misschien een beetje weinig, twee maps, maar geloof me dat ik vanaf het moment dat ik deze game twee weken geleden in de bus kreeg tot op de dag dat ik dit schrijf, volkomen verslaafd ben aan het spel. Zelfs nu wil ik zo snel mogelijk deze preview afschrijven zodat ik verder kan met spelen. Maar eerst wil ik je nog even wat meer over de game vertellen.
Er zijn vijf landen waarmee je kunt spelen. Rusland, Amerika, Engeland, Japan en Duitsland. Elk land heeft zijn eigen troepen en eigen unieke voertuigen. De kracht van alle wapens is min of meer historisch correct, al moet ik daar wel gelijk aan toevoegen dat developer Digital Illusions meer waarde hecht aan speelplezier dan aan een perfecte simulatie. De besturing van tanks en vliegtuigen is daarom supersimpel maar het ziet er wél echt perfect realistisch uit. Ik moet zeggen dat ze het niet beter hadden kunnen doen.


"Oke, jij leidt ze af met malle danspasjes, dan open ik het vuur."


"Ik weet wel dat hij eigenlijk aan mijn kant staat, maar met zo'n eigenwijs rood target op je helm vraag je er gewoon om."

TOBRUK

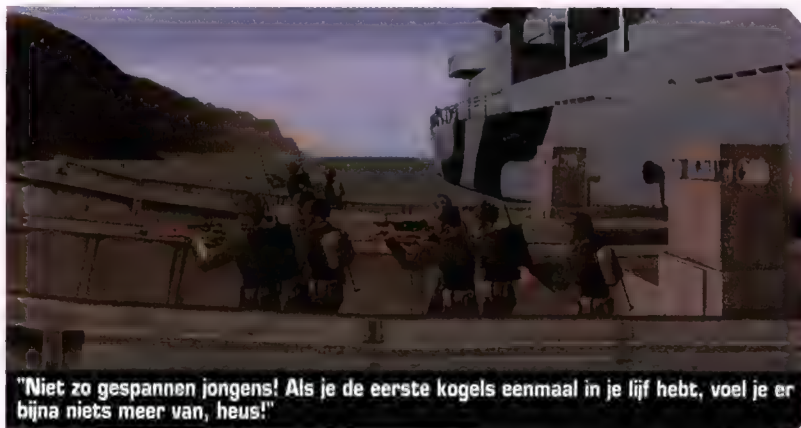
De eerste locatie die we speelden is Tobruk. Een plaats in Noord-Afrika, waar de geallieerden een oud Italiaans fort uit de eerste wereldoorlog probeerden te verdedigen tegen de tanks van Rommel. Na een bloedige veldslag slaagden enkele zwaar gehavende Australische en Engelse divisies erin om het fort succesvol te verdedigen, en deze slag zou de geschiedenis in gaan als een van de meest opzienbarende nederlagen van het derde rijk.
In Battlefield 1942 krijg je de kans om deze slag nog eens rustig over te doen, met de Engelsen of met de Duitsers. De Duitsers moeten een zestal bunkers zien te veroveren en bezet proberen te houden. Als dat

Electronic Arts / Tel.: 020 - 6589988 / www.ea.com/eagames/official/battlefield1942/

VERWACHT: Q4 2002


Zou u niet willen wijzen? Ik voel me daar wat ongemakkelijk bij.


Als die zo doet met zijn vleugels moet je altijd terugzwaaien, anders zwaait er wat.


"Niet zo gespannen jongens! Als je de eerste kogels eenmaal in je lijf hebt, voel je er bijna niets meer van, heus!"

lukt is de overwinning gewaarborgd. De Engelsen moeten zoveel mogelijk schade aanbrengen aan de legermacht van de Duitsers, en veroverde bunkers zo snel mogelijk weer terugveroveren.
De opzet van de map is zo goed dat er een stevig stukje strategie bij komt kijken. Bij sommige bunkers verschijnen nieuwe tanks, terwijl bij andere bunkers het mogelijk is om nieuwe health of nieuwe ammunitie te krijgen. Zo is er bijvoorbeeld een bunker op een hoek waar bijna alle Duitse tanks langsrijden. Als je in deze bunker staat met een bazooka kun je gemakkelijk een aantal tanks opblazen. Je begrijpt dat de eerste fase van de strijd zich afspeelt rond deze strategische bunker.

WAKE ISLAND

De Japanners hielden Wake Island al een aantal jaren bezet, en de Amerikanen waren erop gebrand om deze strategisch interessante luchtmachtbasis terug te veroveren. In deze map komen de Amerikanen dus aanvaren op boten, die goed zijn voor de broodnodige artillerie support.
Er is een vliegdekschip waar je vliegtuigen kunt uitzoeken om mee naar het eiland te vliegen, of je kunt gebruik maken van de landingsvoertuigen die naar het eiland gaan. Eenmaal aangekomen op het eiland mag je hopen dat de machinegeweren in de bunkers uitgeschakeld zijn, of dat je zo snel mogelijk een gepantserd voertuig vindt, anders hou je het niet lang vol.
Ik moet zeggen dat ik meerdere malen met het zweet in mijn handen heb gezeten tijdens een tocht in een van de landingsvoertuigen. De sfeer is zo goed. Je hoort de doffe dreunen van de kannonen steeds dichterbij komen en je weet dat de pleuris losbreekt zodra je op dat strand staat. Overigens is het ook vet spannend als je in een Japanse bunker zit en je ziet de vijand vanuit de verte op je afkomen.
Het is die oorlogsspanning die deze Battlefield 1942 zo ontzettend wreed maakt en ik moet je eerlijk zeggen dat ik me realiseer dat deze game de basis legt voor een heel nieuw genre: All out war!

TICKETS

Digital Illusions heeft een systeem bedacht waarmee de gameplay in een klap waterdicht wordt. Vergeet de duffe deathmatches en die capture the flag shit. De tijd is rijp voor Tickets.
Tickets zijn punten die jij en je tegenstanders hebben. Meestal niet een gelijk aantal, want een aanvallende partij kan in het voordeel zijn, dus daarom krijgt de verdedigende partij meer tickets. Op de Tobruk map bijvoorbeeld kun je als Duitser de Tickets van de Engelsen afnemen door zoveel mogelijk bunkers bezet te houden. Maar de Tickets van de tegenstander lopen ook terug bij elke kill. Zodoende wordt het evenwicht in het spel gewaarborgd en speel je niet eindeloze deathmatches tegen elkaar maar is een veldslag echt wat het hoort te zijn. Bijna een voetbalwedstrijd.

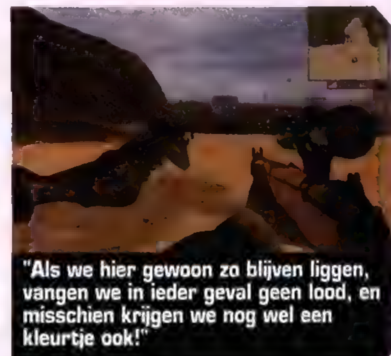
BOTS

Omdat Battlefield 1942 zo perfect is uitgewerkt twijfel ik er niet aan dat het spel binnen de kortste keren zo'n beetje heer en meester zal zijn op alle online gameservers. Uitgever EA belooft ons dat iedereen zijn eigen game kan hosten, maar omdat veel kabelbedrijven in de Benelux een beperkte upload toestaan, is het in de praktijk waarschijnlijk niet mogelijk om met meer dan 32 man tegelijkertijd online te spelen. EA zal zelf officiële games gaan hosten voor maximaal 64 spelers.
Overigens vult het spel zelf de ontbrekende spelers aan met bots, zodat het evenwicht in een battle gewaarborgd blijft. Dat is goed nieuws, want de A.I. van de bots blijkt zeer indrukwekkend. Niet alleen weten ze zichzelf in leven te houden, de bots kennen ook een hoge mate van strategische intelligentie.
Al met al dus erg indrukwekkend en ik kan zelf niet wachten totdat ik terugkom van vakantie en we een review-exemplaar van deze titel hebben liggen.


De wekelijkse puzzeltocht had deze zondag een vrolijk thema: "Volg de bielzen naar Bergen Belsen!"


Ook in 1942 gingen mensen niet graag met het vliegtuig op vakantie.


Ligt het aan mij, of is het Amerikaanse leger een beetje overdreven aanwezig in deze PU?


"Als we hier gewoon zo blijven liggen, vangen we in ieder geval geen lood, en misschien krijgen we nog wel een kleurtje ook!"


Op het slagveld komen Johnny's soepele polsen goed van pas!

Capcom / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.capcom.com

PLAYSTATION 2

SKATE

VERWACHT: Q3 2002

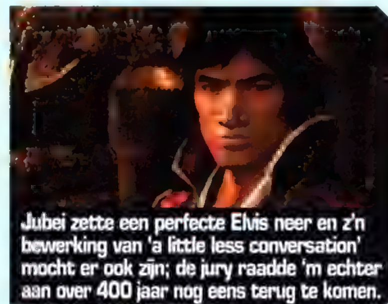
Deel twee in de Onimusha-trilogie is onderweg en lijkt zijn toch al indrukwekkende voorganger op alle vlakken te zullen overklassen.

ONIMUSHA 2
SAMURAI'S DESTINY

Capcom leverde vorig jaar met Onimusha, waarin het afslachten van demonen in feodaal Japan centraal stond, een absolute klasse action RPG af. Het vervolg speelt zich dertien jaar na het eerste deel af en die vervelende Nobunaga Ota (de leider van het demonen leger die in deel 1 het strijdtoneel verliet met een pijl in z'n keel maar door demonen weer tot 'leven' is gebracht), is weer terug om een nieuwe poging te ondernemen Japan te veroveren.
De game begint met een indrukwekkend filmpje waarin een dorp geheel wordt platgebrand en alle inwoners afgemaakt. Yagyu Jubei (de held in het verhaal die je het grootste gedeelte van de game onder de knoppen hebt) arriveert wanneer de hele tent al zo'n beetje naar de kloten is en zint op wraak.
Na een one-on-one met een vreemde geestesverschijning heeft Jubei opeens de beschikking over een Absorber, waarmee hij zieltjes van de nog te killen demonen kan opslokken om zijn harnas en de wapens die hij later in de game vindt, op te waarderen.
Tot zover niks nieuws onder de zon in vergelijking met het eerste deel. Wat er wél vernieuwend is in de game, zal ik zo naar voren brengen.

AARDIG ZIJN

Hoor ik daar iemand zeggen dat prerendered achtergronden passé zijn? Nou, kijk dan maar eens goed naar de lokaties in Onimusha 2. Ze ogen een stuk frisser en kleurrijker dan in het eerste deel het geval was, waardoor de characters in de game (die eveneens prachtig gedetailleerd ogen) veel beter geïntegreerd zijn in het totaalplaatje. Daarnaast krijg je naast de main character ook nog de beschikking over een viertal andere characters. Afhankelijk van hoe aardig je voor ze bent (door middel van het geven van geschenken) zullen ze regelmatig de helpende hand bieden tijdens gevechten en in sommige passages zelfs speelbaar zijn om gebieden die voor Jubei niet toegankelijk zijn te verkennen. Tevens is er een nieuw wapen toegevoegd aan het arsenaal uit deel één (te weten een gigantische hamer) en kan Jubei na het opslokken van vijf paarse Orbs (de zielen van de vijanden) a la Dante uit Devil May Cry tijdelijk onverslaanbaar worden. En alsof dit alles nog niet genoeg is, kan ik ook melden dat de lengte van de game een stuk langer is, de character details sterk verbeterd zijn (vooral het speech-gedeelte mag bewonderenswaardig genoemd worden) en het battlecontrol systeem nog een beetje getweaked is, zodat Onimusha 2 nog lekkerder speelbaar zal zijn dan het eerste deel uit de trilogie. Da's een ding wat zeker is.


Jubei zette een perfecte Elvis neer en z'n bewerking van 'a little less conversation' mocht er ook zijn; de jury raadde 'm echter aan over 400 jaar nog eens terug te komen.


Totaal overmand door angst, kon hij niets anders bedenken dan maar in z'n eigen rug te schieten.


Dat doen ze in Frankrijk toch handiger; daar zijn overal rotondes.

Black Box / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.needforspeed.com

PLAYSTATION 2

SKATE

VERWACHT: Q3 2002

De concurrentie is moordend maar zoals het er nu naar uitziet, gaat Need For Speed: Hot Pursuit 2 heel wat arcade-style racers de berm in duwen.

NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT 2

Het is alweer een jaar of vier geleden dat Electronic Arts NFS 3: Hot Pursuit uitbracht op de PSX en PC. Wat volgde waren de High Stakes en Porsche Unleashed-edities en nu is er besloten tot een nieuwe Hot Pursuit-versie.
Een goed besluit als je het mij vraagt, want ik was destijds erg enthousiast over het kat en muis spelletje tussen coureur en cops.
Inmiddels zijn er in de afgelopen periode aardig wat soortgelijke racers uitgekomen en dus is het de vraag of EA bij machte is om een tandje hoger te schakelen om boven alles en iedereen uit te stijgen.

BETER UITGEWERKT

Sowieso denk ik dat de liefhebbers van dit type racegames heel wat plezier zullen beleven aan deze titel. Het concept van HP2 is nog steeds hetzelfde als in de vorige editie, alleen is alles nu logischerwijs een stuk beter uitgewerkt. Problemen uit het verleden als een instabiele framerate en niet al te bijzondere parcours zijn aangepakt en het resultaat (al zat de geteste versie nog maar op iets van 80%) mag er wezen.
Wat kun je in NFS: HP2 zoal verwachten: meer dan 20 officieel gelicenseerde wagens, waaronder de Lamborghini Murciélago, Mercedes CLK-GTR en Lotus Elise. Leuke bijkomstigheden: de wagens kunnen geupgrade worden en ook schade oplopen, al heeft dit laatste geen effect hebben op de besturing of snelheid.
Er zijn zo'n 60 missies, verdeeld over 12 verschillende parcours die heel wat binnenweggetjes bevatten om de boel lekker af te snijden of om de wouten te slim af te zijn. Overigens kun je nu in de Hot Pursuit mode ook voor de cops kiezen en iedereen die de regels overtreedt in de boeien slaan.
Verder zijn er nog de Two Player Splitscreen, Challenge en Championship modes, waarvan de laatste de meest interessante is. Voer je opdracht (voornamelijk als eerste zien te eindigen met een bepaalde wagen) succesvol uit en je krijgt een nieuwe bak in je bezit en twee à drie nieuwe missies om te voltooien. Het zijn overigens allemaal modes die de moeite waard zijn.
Verder is het grafische gedeelte van de game flink aangepakt, wat zich uit in prachtig gedetailleerde locaties (nu eens een keer met realistisch ogende bomen en dergelijke) en evenzo schitterende wagens.
Check de screenshots maar en als je meer te weten wilt komen over bijvoorbeeld de besturing, wegligging en sound, zul je nog even moeten wachten tot we de review-versie in onze handen krijgen.


Pas op man, da's de pliesie.


Is nog best lastig, zo'n wedstrijdje achteruit rijden.


Hij is mooi hoor. Maar dan de auto van Ed zeg, zooo!

Voltion / THQ / Alell Soft / Tel: 0318-505464 / www.redfaction2.com

PLAYSTATION 2


JAN

[redacted]

VERWACHT: Q4 2002

Hopelijk weet Voltion haar Geo-Mod engine zo te benutten dat het meer wordt dan een uiterlijke gimmick. Ook de andere beloftes klinken mooi, maar: eerst zien, dan geloven.



RED FACTION 2

Het oorspronkelijke Red Faction was een geslaagde shooter die de Geo-Mod technologie slechts deels benutte. Zal Voltion deze keer gamers wel een nagenoeg compleet vernielbare wereld voorschotelen?

Stokpaardje van Voltion in de eerste Red Faction was de Geo-Mod engine. Het stelde spelers in staat muren, wachttorens en bruggen aan gort te knallen – en de virtuele vijand flikkerde mee de afgrond in. Een leuke gimmick die echter al snel zijn glans verloor, want eigenlijk kon je alleen in het begin van het spel je verwoestende instincten botvieren. En zo werd Red Faction een leuke shooter die zijn beloftes slechts gedeeltelijk inloste. In deel 2 belooft Voltion de Geo-Mod functies ten volste te benutten.

Laten we hopen dat de demo die ik op de E3 speelde een afspiegeling was van de totale game, in die bewuste demo kon je namelijk flink huishouden met de omgevingen. Terwijl guards op je af komen rennen kun je op de rotsen boven hen schieten. Dit zorgt voor de nodige puin die – met de juiste timing – op de hoofdjes van de baddies terechtkomt. Ook wachttorens, bruggen en muren zijn op te blazen, zodat je deels je eigen pad kunt trekken. Een guard die op een balkon met een snipergun je naar de eeuwige jachtvelden tracht te sturen? Schiet de guard neer voordat hij je ziet, of knal het balkon met mannetje en al naar beneden. Nice.

SCEPSIS

Nice ja. Maar wie zegt me dat al deze goodies niet speciaal voor de E3 in elkaar zijn gesleuteld? En wie bewijst me dat er in de uiteindelijke game ook daadwerkelijk meer van dit soort lekkers is te vinden? Zo herinner ik me een presentatie van Red Faction 1 in een ranzig bijkantoortje in Parijs. Een lopende band met gloeiend vloeibaar metaal werd kapotgeschoten en boort zich een weg door de machines om vervolgens door de vloer naar de onder gelegen verdieping te sijpelen en daar eveneens schade aan te richten. Het zag er prachtig uit maar in het spel zagen we het niet meer terug. Enige scepsis is op dit gebied dus geboden.

DICTATOR

Het achtergrondverhaal is zo clichématig als maar kan en wijkt nauwelijks af van dat uit het originele Red Faction. Het is vijf jaar na de gebeurtenissen uit de vorige game en ene dictator Sopot regeert met harde hand, zuigt de burgerij uit ter zelfverrijking en executeert opposanten zonder enige vorm van proces. Om zijn beleid kracht bij te zetten omringt hij zich met supersoldaten die zijn geïnjecteerd met nano-technologie. Met deze legers wordt menig oorlog gewonnen, totdat de soldaten het zat zijn om voor Sopot de hete kastanjes uit het vuur te halen en zich tegen hem keren. Jij speelt Alias, een bommenexpert die samen met een groepje experts vecht in naam van het volk. Sopot is not amused en probeert jou en je mederebellen met alle middelen tot zwijgen te brengen.

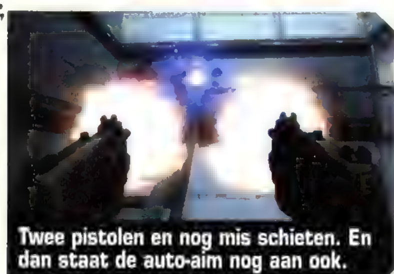
TEAM SHOOTER

Het knallen met een team doet erg denken aan de squad-scènes uit Halo. Zowel je teamleden – vijf in totaal, elk met unieke vaardigheden – als de tegenpartij bezitten een pittige AI. Dit stelt de computergestuurde personages in staat naar eigen inzicht te reageren op de situaties om hen heen én op jouw acties. Ik zag mannetjes duiken, naar voren rennen, terug spurten, dekking zoeken, de aanval ingaan en om backup schreeuwen. Een andere keer hackt een van je teamleden een computer, terwijl jij in de gaten houdt of er geen baddies aan komen en de anderen je van dekking voorzien. Redelijk indrukwekkend allemaal. In lijn der verwachting kun je ook onderdelen spelen in tanks, jeeps en pantservoertuigen. Ook de onderzeeër maakt zijn return, een van de leukste elementen uit het origineel. De controle is redelijk hetzelfde gebleven met de aanwinst dat je nu je gun kunt behouden terwijl je met de schouderknoppen een granaat wegsmijt. Zo lijkt Voltion alle bestaande elementen beter uit te werken voor het vervolg. Hopelijk blijft de nadruk liggen op het knallende teamwerk, want dat spreekt me tot nu zeer aan.


Waar is de tijd gebleven dat bezoekers werden verwelkomd met een warme handdruk?

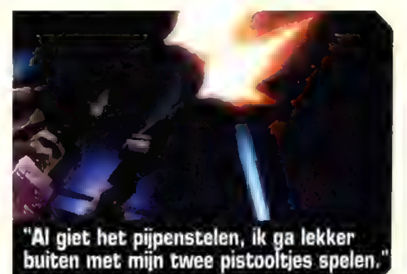
Met zulke afstandbedieningen is uitzetten gemakkelijk, aanzetten iets moeilijker.

Die vergadertypes zijn behoorlijk lichtgeraakt zeg!


Twee pistolen en nog mis schieten. En dan staat de auto-aim nog aan ook.


Het leuke van videogames is, dat je allemaal aardige mensen ontmoet.


Komt deze screen niet uit Time Crises?


"Al giet het pijpenstelen, ik ga lekker buiten met mijn twee pistooltjes spelen."

VIVENDI'S NAJAARSCOLLECTIE

Twee dagen Londen om de herfstreleases van Vivendi te bekijken? Razende reporter Jan draait er zijn hand niet voor om. Zeker niet als platformer Malice en survival-horror game The Thing op het programma staan...

Nader onderzoek wees uit dat dit tripje plaatsvond op de dag dat Z-Korea (met held Guus H. als coach) tegen Duitsland moest spelen in de WK 2002. Ja, lieve lezertjes... zo ver van te voren wordt jullie favoriete maandblad nu in elkaar geknutseld.
Hoe dan ook, terwijl in de ene hotelmeetingroom de presentatie van The Thing plaatsvond, stond 15 meter verderop een tv in een restaurant te brullen. De plicht riep en dus had The Thing (Xbox, PC, PS2) van Computer Artworks mijn onverdeelde aandacht. Echter, vier Duitse gamejournalisten zaten met bezwete billen op hun stoeltje te draaien en te wiebelen. Zou Z-Korea ook de Duitsers naar huis sturen?
Een SMS-je op de mobiel van een dikke Germaan met de 1-0 voor Duitsland draaide deze illusie de nek om. De vier Duitsers maakten een irritant rondedansje temidden van de presentatieroom en ik slikte mijn irritatie weg. De rest is geschiedenis maar je begrijpt dat mijn humeur omsloeg van zonnig in onweer.

ALWETEND

De zon begon echter spreekwoordelijk weer te schijnen toen The Thing getoond werd. De game is een ode aan de oldskool Thriller van John Carpenter maar staat volkomen op zichzelf. Het is dus geen remake van de filmklassieker maar gaat verder waar de film ophoudt, met de nodige 'tongue in cheek'-verwijzingen.
Jij landt met een team op een geheime Noordpool-basis om op onderzoek te gaan. De basis heeft al tijden niets van zich laten horen en bij aankomst blijkt de plaats volko-


Ed had hier vast iets grappigs verzonnen, allemaal verplicht lachen dus.


Dit is geen screenshot, maar wat Jan later met die dansende Duitser deed.

Vivendi Interactive / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.vivendiuniversalpublishing.com


Je wilt niet weten wat er in de keukens van de VNU kantine allemaal leeft...


...Laat staan waar ze de soep vandaan hebben...


...om nog maar te zwijgen over de paarse gevulde koekjes voor bij de koffie.

men uitgestorven te zijn. Al snel tref je allerlei helse vernielingen, en naarmate de lijken zich opstapelen wordt het duidelijk dat er iets goed fout is gegaan. Met de film echoënd in je achterhoofd weet je als speler al wat er aan de hand is en dat geeft je een beetje de rol van de alwetende toeschouwer. De hoofdrolspeler en zijn squad staan voor een raadsel, terwijl je als speler weet dat er binnen afzienbare tijd de smerigste muterende gedrochten ten tonele verschijnen.

TRUST IS EEN MUST

The Thing lijkt een spannende, onderhuids jeukende en vooral originele game te worden. Dat is te danken aan verschillende speelelementen. Zo kun je niet te lang buiten ronddolen omdat het 40 graden vriest. Loop je te lang te zoeken naar een sleutel of munitie dan loopt je blauwe balkje (je lichaamstemperatuur) naar beneden en vries je dood. Nog interessanter is de interactie tussen jou en je squad. Je hebt een engineer, soldier en een medic bij je, maar als je te lang weg blijft, vertrouwen ze je niet meer. Ze hebben dan het gevoel dat je hen in de steek laat, en krijgen het vermoeden dat jij The Thing bent.
De combinatie 'fear'en 'trust' speelt de hele game een rol van belang. Als de eerste Thingy-monsters verschijnen, slaat de paniek toe en moet je voortdurend je team tot rust manen. Ook andere soldaten en wetenschappers kruizen je pad, en ook dan geldt de trust-fear relatie.
Soms vragen soldaten je om munitie of zelfs om je wapen. Doe je dit dan win je hun vertrouwen en zullen ze eerder geneigd zijn om opdrachten voor je uit te voeren. Echter, wie zegt je dat een van deze soldaten niet besmet is? Soms speel je urenlang zij aan zij met een NPC en dan opeens muteert hij in een monster. Een andere keer geef je je wapen af aan een soldaat, en op dat moment verandert hij instant in een monster. Daar sta je dan zonder wapens. Je begrijpt dat dit het maken van keuzes behoorlijk tricky maakt. Maar wel leuk.


Wacht, ik schiet effe een extra gaatje in je riem; kun je weer lopen.


Nee het is geen pratende boom, eerder een scheldende wilg.

Bewapende kraaien, maar daar kraait natuurlijk geen haan naar.

VUURTJE?

Malice: Kat's Tale heeft een rare voorgeschiedenis. De platformer met cute girlie Kat in de hoofdrol was ooit de eerste Xbox game waar ingame beelden van te zien waren. Bovendien was het lange tijd Microsoft's stokpaardje om de grafische power van de Xbox te demonstreren. Inmiddels heeft niet Microsoft maar Vivendi de game in haar stal, om redenen die achter gesloten deuren blijven. Vond big M de game eigenlijk niet goed genoeg? Duurde de ontwikkeling van Malice te lang? We kunnen alleen maar gissen. Zoals het er nu naar uit ziet, ligt Malice in oktober op de planken voor PS2 en Xbox, en kunnen platformliefhebbers zich dan eindelijk onderdompelen in een wondere fantasiewereld. De game verhaalt over een Vuurgod – in de gedaante van een reusachtige Hellehond - die alle andere Goden wil vernietigen om zo alleenheerschappij te veroveren. Kat wordt gedood maar keert terug om gedane zaken te keren. Ze moet de Watergod, de Aardegod en de Metaalgod in hun bijpassende werelden terzijde staan, om er uiteindelijk voor te zorgen dat de Vuurgod zijn biezen pakt.

WEIRDE TRIP

Malice tovert een weirde, volwassen droomwereld op het scherm, waarin bijtende Engelse humor, uitdagende platformactie, psychedelische settings en traditionele jump-and-run elementen samenkomen.

Als Kat begin je met een lullig hamertje, maar later in het avontuur ram je met een gigantische gemotoriseerde moker je vijanden van je bevallige lijfje. Deze enorme tikker kan ze bovendien omturnen in een grasmaaier voor secundaire vechtmoves. Kat verandert ook zelf van uiterlijk. Zo zal ze een level als peutertje spelen (je wil meteen kids, zoooo lief), terwijl ze in een ander level de gedaante van een kat aanneemt.
Het element tijd speelt in de game een bizarre rol. Zo zal Kat heen en weer door de tijd reizen om alles tot een goed einde te brengen. Van het verzet – hier verbeeld als Kraaien – krijg je eieren mee die je naar het verleden moet brengen. Die dienen daar uitgebroed te worden zodat de Kraaien later (in de toekomst) groter in aantal zijn en dus beter in staat zijn om de knokploegen van de Vuurgod het hoofd te kunnen bieden.
Het klinkt allemaal behoorlijk weird en dat is deze game ook. Als je Rayman al fantasievol vond dan is Malice een behoorlijke trip.

AANGENAAM BIZAR

Iedere wereld is opgedeeld in verschillende levels en geheel ingericht naar de God die erover regeert. De meest paniekerige maar ook indrukwekkende wereld was die van Metaal en Roest, waarin enorme mechanieken, lopende banden en stoommachines voor hersenpijnigende puzzels zorgen. Het begrip 'hendels omzetten', wordt hier verheven tot Einstein-niveau. En zo heeft iedere setting zijn eigen look en opdrachten, waar je echt even aan moet wennen voordat je door hebt wat er nu van je wordt verwacht.
Met name de platformgamer die van pittige uitdagingen houdt en regelmatig aan de paddothee zit, zal helemaal uit zijn dak gaan met deze aangenaam bizarre game. ◄

PLAYSTATION 2

VERWACHT Q3 2002

Ik kan niet wachten tot ik de final version van de game in handen heb en die ga ik dus meesnatchen naar huis voordat Ed 'm in de smiezen krijgt.

Colin maakt binnenkort z'n debuut op de next gen consoles, de verwachtingen zijn vanzelfsprekend bijzonder hooggespannen.

COLIN MCRAE 3

Voordat ik begin moet ik even melden dat onze preview versie een zeer vroege versie was; de uiteindelijk 'officiële' preview disc zou te laat zijn gekomen om nog dit nummer mee te kunnen. Info over een game met deze status wilden we jullie echter niet langer onthouden en als het een beetje meezit, hebben we het volgende nummer dan gelijk de review. Zo nu dat uit de wereld is, kan er gekeken worden naar wat Codemasters ons in grote lijnen voor gaat schotelen.



"Zonder vrind Nicky Grist heb ik me een boel bochten gemist!"

CARRIÈRE

De nadruk van de game zal liggen op het feit dat jij als speler Colin bent. Verwacht echter geen DTM Race Driver verhaallijn met rivalen en emoties. In Colin moet je binnen drie seizoenen verschillende goals halen die door jouw opdrachtgever, in dit geval Ford Racing, zijn vastgesteld.
Verder zullen er de gebruikelijke modes beschikbaar zijn, zoals Quick Race, Championship en de mogelijkheid om tegen een maatje te racen. De nadruk ligt echter op de Career mode.
Wat Codemasters probeert met Colin McRae 3 is de speler te laten ervaren wat het is om een rally te rijden. Omdat onze versie nog geen spraak, tussenfilmpjes en dergelijke bevatte, kunnen we daar nog geen definitieve uitspraken over doen maar als je verder leest, zul je het met ons eens zijn dat de potentie om dit streven te doen slagen zeker aanwezig is.

SFEER

Hoewel het geluid van wagen al erg goed was, pruttelende uitlaat en gillende turbo, was er weinig verschil te horen als je in de auto zat of er een beetje achter hing. Ook de verschillende wagens klonken allemaal hetzelfde en dat zal natuurlijk niet de bedoeling zijn.
Over de kwaliteit van de graphics ben ik zeer te spreken. Stofwolken ontstaan als je even van het asfalt raakt en een stukje gras meepikt, regendruppels blijven plakken op je raam en laaghangende stofwolken doen de dorre oppervlakten eer aan. Het zijn zomaar wat voorbeelden van een aantal grafische hoogstandjes die zonder meer bijdragen aan de echte rally-sfeer waar Codemasters naar streeft.
Vooral het rijden in de regen is een lust voor het oog. De druppels blijven hinderlijk op je voorruit zitten en als de ruitenwissers dan hun werk doen, blijft er zo'n witte waas achter. Maar dat is niet het enige, de druppels lijken ook nog eens echt op druppels en reageren zoals



Hier solliciteert Colin bij Infogrames voor Stuntman 2

Codemasters / Tel: 055-5263944 / www.codemasters.com




Altijd lachen; de auto in zijn achteruit zetten


Hou die dop dan ook op de fles als ik over die hobbels heen cross.

druppels reageren. Ze blijven niet op hun plaats maar kruipen langzaam omhoog, precies zoals druppels dat doen als je hard rijdt.

HARD GELACH

Wat ik echter miste was het publiek, ze zouden de juichende menigtes toch niet vergeten zijn? Laten we hopen van niet, maar in mijn versie ontbraken ze nog. Ook moest ik het zonder het stemmetje van Nicky Grist doen. Geen "easy right, into hard left, caution ditch" dus en de pijlen die aan horen te geven welke bochten je kunt verwachten deden nog niet helemaal datgene waarvoor ze bedoeld zijn. Dit leverde enige hilariteit op, zeker toen onze ouwe topcoureur Ed Poweroni enkele keren z'n gebruinde vakantie-hoofd het testhok binnen stak toen hij geruttel hoorde.
Het enige dat Ed zag was een Ford Focus hulpeloos de verdoemenis in storten met een snotneus achter de joypad. Een hilarisch gelach was dan ook iedere keer weer het resultaat.
Die 'ongelukjes' kwamen mij echter heel erg goed uit; zo kon ik mooi kijken tot hoever ik kon gaan in het slopen van de auto.

GEEN BETON

Nou, er kan een hoop stuk, dat kan ik je verzekeren. Rij vol gas en breng je wagen tot stilstand tegen een rots; je voorruit zal in duizend stukjes voor je op de weg terechtkomen. Ook de bumper kan op den duur los gaan hangen of de motorkap bij hoge snelheid omhoog zwiepen. Dit laatste is echt schrikken geblazen als je rijdt met de incar view.
Stuk kan de wagen dus, dit gegeven levert automatisch de volgende vraag op: zouden de hekjes, borden en linten langs de weg nog steeds van beton zijn of kunnen ze ook kapot? Iets dat bijvoorbeeld beloofd werd door de makers van WRC en destijds niet waargemaakt kon worden.
Codemasters doet het nu dus eindelijk wel. En wat een openbaring. De tijd is voorbij dat je de bocht uit leek te vliegen maar dankzij linten van beton op de weg bleef. In Colin McRae 3 vlieg je nu dwars door de afzetting heen en als je geluk hebt blijft het rood-witte lint nog aan je bumper hangen ook.
Het buiten de baan raken heeft tot gevolg dat je binnen een aantal seconden weer op het juiste pad gezet wordt. Veel naast de baan rijden en afsnijden (shit daar gaat mijn enige optie om Ed te verslaan) zijn nu dus verleden tijd. Wordt er te veel van het juiste pad afgeweken dan word je zonder pardon met vertraging weer teruggekwakt op de baan.

OUDERWETS

Wat de uiteindelijke versie allemaal in zich heeft, lezen jullie dus vrijwel zeker volgende maand (als we de uiteindelijk review versie niet op tijd toegestuurd krijgen, gaat Ed Poweroni 'm persoonlijk bij Codemasters ophalen met een aantal paardenhoofden in z'n handbagage), en dan vertellen wij jullie alles over wat deze game nu precies zo goed maakt. Want één ding kunnen we al beloven: Colin McRae 3 gaat een toppertje zijn. ◀


Geheim screenshot: Micromachines Rally

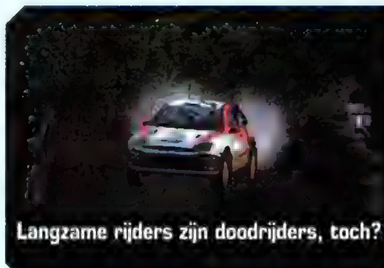

Colin in een hovercraft?

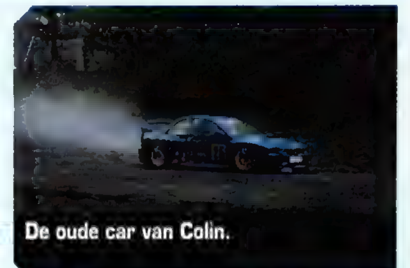
RACEGAMES EN VERNIEUWING?

Op een aantal fora doken diverse discussies op over wat een racegame tegenwoordig nog speciaal maakt. Want wat wordt er meer verbeterd dan alleen de graphics en de besturing van de wagens. Je kan nog steeds alleen vooruit, achteruit, links en rechts, gas geven en remmen. Kortom zijn racegames tegenwoordig nog wel vernieuwend?
Als je puur kijkt naar de structuur niet natuurlijk, maar DTM Race Driver heeft laten zien dat door een verhaallijn toe te voegen een racegame een andere dimensie krijgt. Of datzelfde geldt voor Colin? Daar kunnen wij nog niet veel over zeggen maar feit is wel dat Codemasters meer wil dan alleen maar het zoveelste vervolg fabriceren.

PC, XBOX EN GAMECUBE

Deze preview is geheel gewijd aan de E3 demo-versie van Colin McRae 3 voor de PS2. De game verschijnt echter ook nog op andere platformen.
De Xbox versie ziet, net als de PS2 versie, op 11 oktober het licht, de PC en GameCube versies verschijnen het eerste kwartaal van 2003.
Voor de PS2 en Xbox versies geldt dat we te maken hebben met dezelfde games, grafische kwaliteit is natuurlijk het enige verschil.
De PC en GameCube versies zullen, Codemasters kennende vermoedelijk niet veel verschillen van de PS2 en Xbox versies.


Langzame rijders zijn doodrijders, toch?


De oude car van Colin.



Nintendo EAD / Nintendo Benelux / Tel: 030 – 6097100 / www.supermariosunshine.com

GAMECUBE

VERWACHT: Q4 2002

JURJEN

[redacted]

Volgende maand de definitieve review van Mario Sunshine en kijk er niet van op als daar heel zonnige cijfertjes bij komen te staan.



SUPER MARIO SUNSHINE

Volgende maand gooien we Mario in de review, maar we hebben ondertussen al zoveel gezien, gespeeld en genoten van zijn zonnige nieuwe avontuurtje, dat we het niet konden laten om jullie in deze PU alvast te laten delen in de voorpret.

Dat Mario een beetje een player is, hoeven we je waarschijnlijk niet te vertellen. Hij hopt van party naar party, is niet vies van een potje golf of racen, en over zijn seksleven doen de wildste verhalen de ronde.
Zo scharrelde meneer "Super" Mario in het openbaar met Pauline, Daisy, Peach en Toadstool, al beweert onze snorremans dat het in de laatste twee gevallen gaat om hetzelfde prinsesje. Sure Mario, een tweeling lijkt ons waarschijnlijker! En dan is er nog de mysterieuze Yoshi, een vrolijke, likgrage gast die maar niet van Mario's zijde wil wijken, om over champignonhoofd Toad nog maar te zwijgen.

VUILBEKKENDE BARBAPPAPA'S

Om de aanhoudende aandacht van de media even te ontvluchten, vliegt mister Mario met zijn privé-jet naar het tropische Dolphic Island. Na de landing maakt hij zich alvast klaar om de nodige handtekeningen uit te delen aan de plaatselijke bevolking, maar dat pakt anders uit.
Mario wordt bijkans gelyncht, want volgens de hobbezakkerige eilandbewoners is hij verantwoordelijk voor de milieuvervuiling die onlangs over het eiland is gekomen. Mario is zich echter van geen kwaad bewust, en het kost hem grote moeite om niet in woede te ontsteken en die vuilbekkende barbapappa's eens flink te roosteren met een vuurbloem. Weten ze wel wie ze voor zich hebben hee!
Als Mario echter ziet hoe de prinses wordt gechicknapt door een waterige dubbelganger van hem, krijgt hij door hoe de vork in de steel zit, en is zijn nieuwste avontuur begonnen.

FUN MET FLOOD

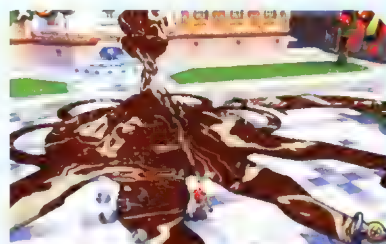
Mario heeft – behalve de long jump – alle moves uit zijn avontuur op de N64 onthouden, en ondertussen heeft 'ie er nog heel wat bijgeleerd. De meeste nieuwe kunstjes voert hij uit met hulp van zijn nieuwe maatje Flood. Dit merkwaardige, pratende apparaat heb je in de screens ongetwijfeld al op Mario's rug zien hangen. Het maakt allerlei toffe acties mogelijk. Zo kan Mario een krachtige straal water omlaag spuiten om los te komen van de grond en korte stukjes te hoveren. Een voorwaartse straal gebruikt 'ie om molens te laten draaien, voorwerpen te verschuiven en planten te besproeien.
Het water komt ook van pas bij het wegspuiten van verf en andere vervuiling, en met de juiste powerups biedt Flood nog meer vermakelijke mogelijkheden. Zo kun je met een propeller razendsnel over land en water scheren, terwijl de raket-powerup je naar ongekende hoogtes knalt.

WHOEPIE

De 'overworld' was in Mario 64 nog een aardig kasteeltje, maar is in Sunshine uitgebouwd tot een zonnig Venetiaans dorp, compleet met kerktorens en gondels die door de grachten varen.
In dit rustieke, vijandloze oord kun je je al uren opperbest vermaken, zonder je ook maar een moment druk te maken om het feit dat je er niets mee opschiet. Het is heerlijk om de diverse moves van Mario instinctief aaneen te rijgen om je even snel als soepel door de prachtige omgevingen te verplaatsen.
Je rent, duikt, glijdt van een helling, springt, grijpt een waslijn, slingert jezelf omhoog, gebruikt je jetpack om op een luivel te landen, stuitert vanaf het luivel naar een toren, en springt met de wall-jump op het dak van een gebouw - dit alles in één vloeiende beweging. Whoepieee!

VIRTUELE VAKANTIE

Videogames zou je kunnen beschouwen als virtuele vakanties. Even lekker ontsnappen uit de dagelijkse beslommeringen, nieuwe omgevingen verkennen, en dingen doen die je in de werkelijke wereld niet zo snel in je hoofd zal halen. Wat dat betreft is Mario Sunshine de perfecte vakantiebestemming: zon, strand & zee, prachtige omgevingen en meer dan genoeg actie en dingen om te doen.
Volgende maand zit deze vakantie er voor ons wel weer zo'n beetje op, en doen we uitgebreid verslag van onze avonturen in de review. Weersvoorspelling: 28 graden, volop zon en een verfrissend briesje van zee. ◄



Een van de minder leuke kanten aan het loodgieterbestaan.



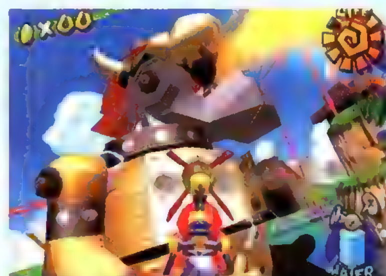
Na jarenlang oefenen komt Yoshi met zijn tong op de vreemdste plaatsen.



Mario kon zich maar niet herinneren waar hij zijn duikboot had aangemeerd.



Een teveel aan eieren kan in de maag tot explosieve gasvorming leiden.



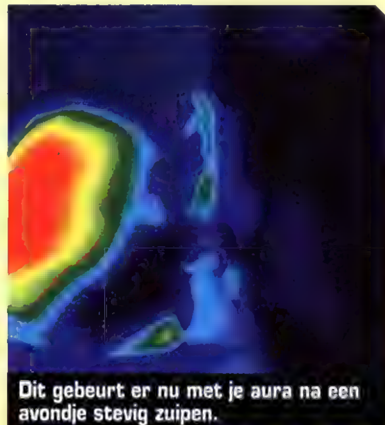
"Mmm... ik ken die blikken gozer ergens van..."

PC / XBOX



Uiterlijk zit het helemaal goed met Splinter Cell, nu maar hopen dat alle inhoudelijke gamegoodies deze winter samenkomen tot een sprankelend geheel.





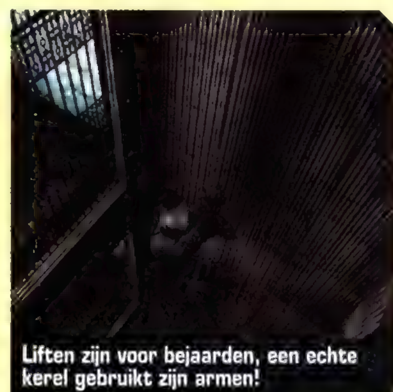
Dit gebeurt er nu met je aura na een avondje stevig zuipen.



Zelfs met zijn prijswinnende giraffe-imitatie kon Sam de bewaker niet voor de gek houden.



Trappen zijn voor mietjes, een echte kerel gebruikt zijn armen!



Liften zijn voor bejaarden, een echte kerel gebruikt zijn armen!

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Splinter Cell wordt al de nieuwe Metal Gear Solid genoemd. Jan boog zich over een exclusieve speelbare work-in-progress versie. Hier volgen zijn eerste indrukken.

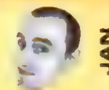
Stealth-games zijn op één hand te tellen. Er is Tenchu, mijn geliefde Thief-serie en het wereldberoemde Metal Gear Solid. Het was dan ook op zijn zachtst gezegd verrassend dat juist Red Storm de Tom Clancy-prefix koppelt aan een spel dat het beste van bovenstaande games combineert met next-gen killer Xbox graphics. Jij kruipt in het ravenzwarte pakje van Sam Fischer (zijn kleermaker doet volgens mij ook de setjes voor Snake); een elitelid van NSA. Dit Nationale Security Agency-clubje staat bekend om haar supergetrainde commando's, zoals Sam. Onze Sam werkt alleen, is gespecialiseerd in stealth, en probeert te allen tijde onopgemerkt te blijven in vijandelijk gebied. Mocht hij toch ontdekt worden, dan heeft hij altijd nog een trits technische spygadgets, brute wapens en acrobatische moves om zijn vege lijf te redden.

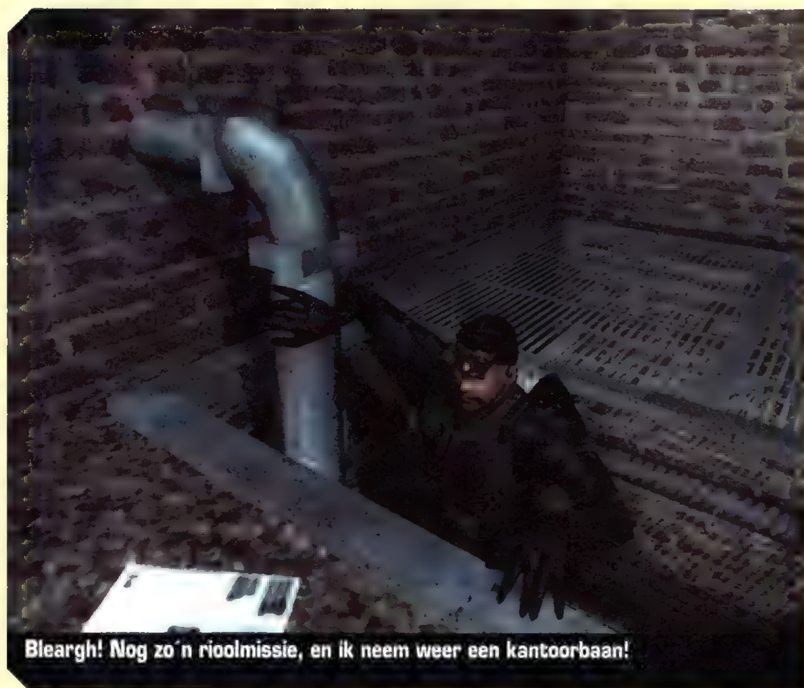
BESTURING

Het eerste dat opvalt tijdens het spelen met deze vroege versie is het gemak waarmee je Sam bedient. De held uit Splinter Cell heeft uitgebreidere moves dan Solid Snake, en Garrett beweegt zich als een bejaarde schilpad in vergelijking met onze soepele Sam.
Kruipen, sneaken en rennen is een kwestie van één druk op de knop, terwijl palen, hekken, ramen, deuren en andere objecten zich via icoontjes eenvoudig laten benaderen en gebruiken. Als je de actieknop indrukt zal Sam de gepaste move uitvoeren, dus voor je 't weet maak je een splitjump, klem je jezelf tussen twee muren in een steeg of hang je als een aap ondersteboven aan een steunbalk. Dit alles terwijl nietsvermoedende guards, onder je, gewoon doorgaan met patrouilleren.

SNEAK

Je zult zo lang mogelijk onopgemerkt willen blijven. Ondanks dat je tot de tanden bent bewapend, zijn de terroristen waar je tegenover staat niet mals. Stap ook maar op het kleinste glassplintertje of stoot een stapel dozen om, en er staat binnen een poep en een scheet een leger schietgrage maniakken voor je snuit. Daarnaast zorgen blaffende honden en trigger alarms voor de nodige ophef.
Het gevaar schuilt in een klein hoekje. Sta je gewoon met je hoofd voor een open raam en ben je ge-




Bleargh! Nog zo'n rioolmissie, en ik neem weer een kantoorbaan!


Nee, Splinter zit ook niet in deze cel. Tijd om de Turtles te bellen!

spot, dan kun je rekenen op een vijandelijke zoekactie. Vandaar dat het ophouden in de schaduwen zo belangrijk is, en die zijn er in SC dan ook voldoende. De schaduwen verdienen sowieso een onderscheiding, ze zijn echt voortreffelijk in beeld gebracht. Gelukkig heeft dit visuele snoepgoed wel degelijk een functie, en is het niet enkel een mooi pakpapiertje.
De stealthmeter doet dienst als indicator voor licht en geluid. Zo zie je in een oogopslag of je gespot kunt worden of dat je te veel geluid hebt gemaakt. Sam heeft volop invloed op het wel of niet gezien / gehoord worden. Een metalen vloer kan omzeild worden door klauterwerk of je kruipt als een slang over de grond, zonder dat iemand het hoort. Lichtknopjes kun je omzetten en lampen knal je kapot. Zo creëer je je eigen donkere omgevingen.
Pas hierbij wel op, want zelfs je eigen schaduw kan tegen je werken. Wanneer je net verkeerd langs een lichtbron loopt, kan dat betekenen dat je gedaante reusachtig op een muur geprojecteerd wordt. Zien bewakers dit onfortuinlijke schimmenspel, dan ben je het haasje.

INTERACTIE

Zeer fraai is de interactie met de omgeving, die daadwerkelijk invloed heeft op de gameplay. Zo kun je in een kamer een aquarium kapot schieten. Terwijl het gerinkel van het glas de guards alarmeert, sijpelen de goudvissen en het water op de grond. De guards komen binnen rennen, spurten door het water en Sam drukt zijn stroomschokker in het water. Twee gefrituurde baddies als resultaat, en je kunt weer verder. Dit is overigens geen verplicht nummer, je had ook niet het aquarium kapot kunnen knallen, om te proberen de guards te omzeilen of ze op andere manieren uit te schakelen. Want Sam heeft tonnen spy gadgets die confrontaties kunnen uitsluiten, om je veiliger door situaties heen te loodsen.
Zeer handig is de nightvision, waarmee je in het donker kunt zien. De thermovision is nog cooler. Als het pikkedonker is, kun je via deze gadget de lichaamswarmte van de mensen om je heen zien. Supercool is het om de lampen uit te schieten en met één van deze goggles de verraste boefjes één voor één om te leggen.
Vraag blijft natuurlijk hoe vaak je deze gadgets naar eigen inzicht kunt inzetten. Want het gevaar van een eenmalige opvoering, om de pers om tuin te leiden, licht op de loer. Niet omdat de ontwikkelaar dat graag wil, maar omdat het nu eenmaal moeilijk is om alle elementen in de praktijk ook daadwerkelijk samen te voegen. De eerste voortekenen zien er echter goed uit. Hopelijk lukt het Red Stom om alle potentie ten volste te benutten in deze Metal Gear Solid-beater in spé.

GESLAAGD?

Splinter Cell zou wel eens een van de Xbox-toppers van deze winter kunnen worden. Een aantal spelkenmerken springt er in dit stadium al helemaal uit.
+ De graphics zijn subliem
+ Verstoppertje spelen in de schaduw was nog nooit zo leuk
+ Meer spygadgets tot je beschikking dan Bond in al zijn films
+ Sam's acrobatische moves laten je situaties op verschillende manieren benaderen

NIET GESLAAGD?

Dat Splinter Cell fun wordt om te spelen lijkt wel vast te staan, maar het verschil tussen een goede game en een klassieker zit in een klein maar alles bepalend hoekje. Splinter Cell zou het namelijk ook nét niet kunnen zijn als:
- De game binnen 10 uur uit te spelen is
- De beloofde verschillende paden wederom een wassen neus blijken te zijn
- De spygadgets in de praktijk minder bepalend blijken te zijn
- Sam geen eigen gezicht krijgt, want tot nu toe is hij een gezichtloze held. Hij doet zijn ding maar mist de flair van een Solid Snake


Sam had genoeg van het verstoppertje spelen, en besloot over te gaan op tikkertje.


Je hoeft tegenwoordig geen roodblauwe pyjama te dragen om de spin uit te hangen.


Van onze paparazzi: het aura van Katja Schuurman!

■ Rage / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.rage.co.uk/gunmetal/body/overview.asp XBOX ■

JAN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	6	7	69

De game mist een boeiend verhaal en gevarieerde missies, maar is wel goed voor de nodige dosis hersenloos knalplezier.



GUN METAL

Shooters blijven schaarse happenings op consoles. Ook op de Xbox, terwijl die box toch bewezen heeft een uitstekende thuishaven voor dit genre te zijn. Gun Metal doorbreekt de wapenstilstand met bruut geweld.

Na het uitstekende en voor mij nog altijd ongeëvenaarde Halo, was het de afgelopen tijd voor de Xbox-bezitter met een voorliefde voor knallen behoorlijk houtje bijten. Sega's jetpack shooter Gunvalkyrie viel tegen en Epic's veelbelovende Unreal Championship laat maar op zich wachten. Deze winter wil Microsoft maar al te graag het gat dichten met haar first party titel Brute Force, maar eerst komt Rage met Gun Metal: een aardige arcade Mechgame waar knallen en alles opblazen de hoofdmoot vormt.

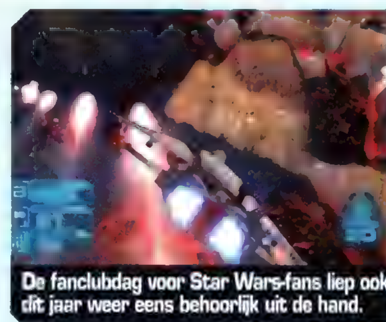
Je bestuurt een tot de tanden gewapende, metershoge robot die sneller kan transformeren in een fighterjet dan Ed baklap achterstevoren kan zeggen. Het is een kwestie van een simpele druk op een van de action buttons en je verandert in een Mech, dan wel een vliegtuig. Het is daarom behoorlijk verleidelijk om meteen in een vliegtuig te veranderen om het lekker hogerop te zoeken. Wil je echter je mission goals voltooien, dan zul je beide gedaantes moeten aannemen en naar eigen inzicht moeten afwisselen.

Soms is het verstandiger de vijand als stalen reus te benaderen en de andere keer als bommendroppende en mitrailleurratelende jet. Al maakt het weinig uit voor het verloop of de uitkomst van de missies, die kun je samenvatten onder de trias violenta: 'platwalsen, kapot schieten, opblazen'.

MISSIES

De missies zijn redelijk overzichtelijk en via oplichtende symbooltjes weet je altijd waar de bad guys of de te vernielen gebouwen zich bevinden. De robot is echter behoorlijk sloom en ik gaf daarom al snel de voorkeur aan het spelen met de fighter. De fighter laat zich echter lastiger besturen dan de robot, en het richten met je kist in de lucht is in het begin nog best een pain in the ass. Oefening baart kunst en als je eenmaal met de precisie van een Wilhelm Tell een zware bom op een vijandelijke radarpost hebt gedropt, slaak je een klein vreugdekreetje.

Je hebt snel door wanneer je welk voertuig moet kiezen. Uiteraard is het aan te raden anti-aircraft installaties als robot uit te schakelen en vijandelijke vliegtuigen kun je weer beter vliegend neerhalen. Het spreekt eigenlijk allemaal voor zich, en je hersens kun je wat dat betreft net zo goed thuislaten. Ook word je voortdurend gepushed een opdracht te voltooien, omdat anders de tijd opraakt, veel tijd om je te bezinnen over je volgende move is er niet. Het enige denkwerk bestaat uit het kiezen van de wapens voor de volgende missie. Daarna is het "gun-ho stijl" alles neerschieten wat er op je afkomt.



De fanclubdag voor Star Wars-fans liep ook dit jaar weer eens behoorlijk uit de hand.



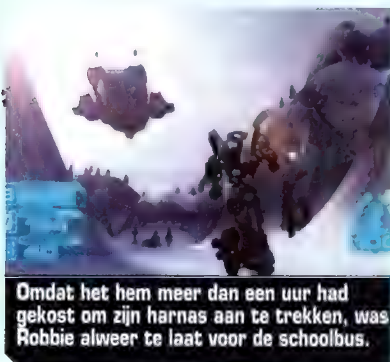
Sadam kon onmogelijk vermoeden dat de Amerikaanse wapentechnologie zulke vorderingen had gemaakt.



Nadat de buren weer eens hadden geklaagd over lichtoverlast, besloot de politie tot drastische maatregelen.

VERPAKKING

Ik kan maar niet begrijpen waarom er zoveel verschil is in graphics tussen verschillende games op hetzelfde platform. Met name op de Xbox zou Rage een levendig universum vol eyecandy moeten kunnen neerzetten. In plaats daarvan wordt Gun Metal geleverd in een verpakking die er van afstand lekker uitziet, maar van dichtbij de nodige scheurtjes en vale plekken vertoont. Vanuit de lucht oogt de game piekfijn, maar als robot aan de grond is het allemaal stukken minder. De robot zelf is een bruut en sexy stuk vechtmachine maar de futuristische steden, de vijanden en de objecten om je heen zien er niet meer dan aardig uit. Flinke explosies, fraaie vergezichten, gekleurde wolkenvelden en weidse landschappen maken veel goed maar de landschappen zelf zijn behoorlijk kaal en de steden gaan gebukt onder een inspiratieloos design. Dit alles maakt Gun Metal een lekkere knaller die behoorlijk wat steekjes laat vallen. Dit is dus niet het schietfestijn waar we nu met zijn allen op de Xbox wel weer eens aan toe zijn. ◀



Omdat het hem meer dan een uur had gekost om zijn harnas aan te trekken, was Robbie alweer te laat voor de schoolbus.



Gun Metal. Goeie naam man. Alhoewel Steel Shooters ook wel wat was geweest. Of Heavy Canons.



Gelukkig voor zijn aanvallers, zat de rechterarm van de transformer vastgeroest in horizontale positie.

■ PC Het Amerikaanse Leger / Tel: 000 - UNCLESAM / www.americasarmy.com ■

SCORE 91 | GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

America's Army: Operations is een van de meest degelijke shooters die ik ooit gespeeld heb. Niet alleen ziet het er allemaal perfect uit, maar ook tactisch steekt deze game met kop en schouders boven de concurrentie uit.





AMERICA'S ARMY OPERATIONS

In de strijd tegen het terrorisme komt het Amerikaanse Leger met een onverwachte troef. Een game die gamers moet bewegen zich op te geven voor een Tour of Duty in Afghanistan of Irak.

Als je je bedenkt dat het Amerikaanse leger elk jaar bijna een miljard dollar pompt in rekruteringsreclame, dan is het eigenlijk raar dat ze nu pas op het idee zijn gekomen om een game te maken.
Het lijkt misschien een beetje vreemd, maar de Amerikanen denken dat als gamers goed worden in Operations, ze ook wel de stap zullen wagen om zich in te schrijven als soldaat. Het schijnt namelijk dat het Amerikaanse leger steeds meer moeite heeft met het vinden van geschikte kandidaten. Logisch ook, want wie heeft er nou zin om naar Afghanistan te gaan als je bij de eerste de beste McDonald's al meer kunt verdienen?
Of deze game dat probleem ook daadwerkelijk gaat verhelpen valt te betwijfelen maar dat neemt niet weg dat wij hier in Europa ook kunnen genieten van deze super vette shooter die helemaal door de Amerikaanse belastingbetaler is gefinancieerd. Jij hoeft er dus niets voor te betalen want het spel is gratis te downloaden op internet.

BULLS AND FAGGOTS

Op 4 juli jongstleden was het dan zo ver. De download servers van America's Army waren in minder dan 10 minuten volledig overbelast, en na een uurtje hard zoeken vonden wij al de eerste mirror. Downloaden geblazen dus. Na de install procedure konden we het spel eindelijk spelen. Om te beginnen moesten we een soort digitaal trainingskamp afwerken, dat zo zout was dat we helemaal lau werden. Met knarsende tanden luisterden we naar de drill sergeant die ons op typisch Amerikaanse wijze enkele instructies toeschreeuwde, en nadat Dre zijn beroemde Full Metal Jacket drill sergeant imitatie had gedaan ("Only bulls and faggots come out of Texas, son. And you sure don't look like a bull!") was het tijd om een wapen te pakken en de sergeant door zijn kop te knallen. Tot onze grote hilariteit belandden we vervolgens in een gevangenis waar we ook niet meer uitkwamen. Je kon wel rondlopen in je cel en op het bed springen en er weer vanaf maar dat was het. Eigenlijk best wel dope.

100% MULTIPLAYER

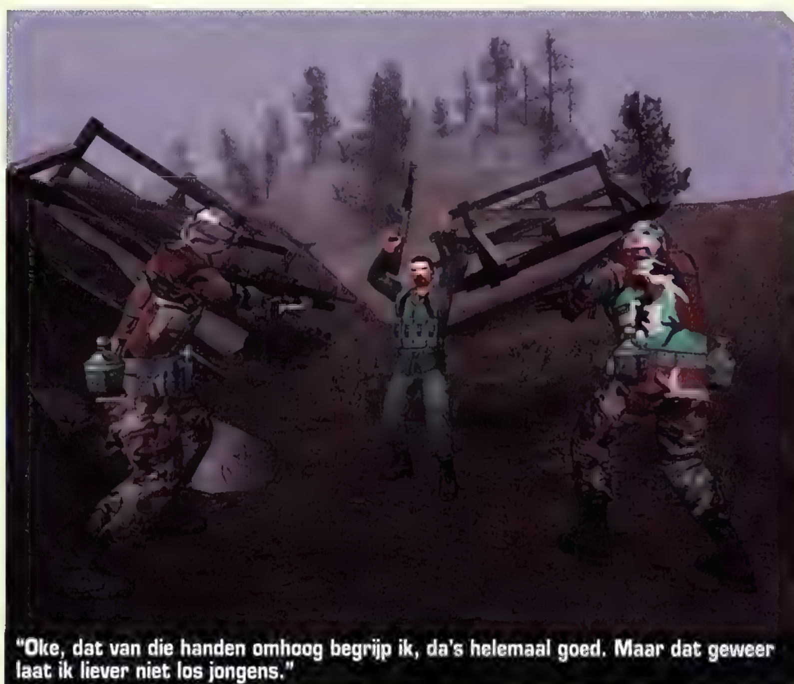
Na de trainingsprocedure werd het tijd om online te gaan en het spel te spelen zoals het bedoeld was. Er is namelijk op de domme trainingsmissies na geen singleplayer mode. Het is een 100% multiplayer game. De eerste problemen deden zich bij het zoeken naar een server al snel voor. Nadat we onze login naam hadden veranderd in iets anders dan Osama Bin Laden (die naam wordt dus gewoon keihard geblokt door de Amerikanen) kwamen we tot de conclusie dat alle servers volledig onbereikbaar waren. Het lijkt erop dat ze bij het Amerikaanse leger onderschat hebben hoe hard iedereen op deze game zat te wachten. Overigens zijn die problemen tegen de tijd dat je dit leest volledig verdwenen en na een uurtje of drie zoeken hadden ook wij eindelijk een server te pakken. Toen begon het. Wat een dope shit.

TEAM LEADERS

Nadat je nog enkele verplichte online trainingsmissies hebt afgewerkt, wordt het tijd om aan de serieuze missies te beginnen. Wat een actie! We speelden een nachtelijke aanval op een vijandelijk kamp en we waren zwaar onder de indruk. Na ons eerste heftige vuurgevecht, waarbij het in eerste instantie complete chaos was, bleek ook nog eens onze gun te jammen. Super realistisch dus, maar we werden pas echt lau toen we de tactische mogelijkheden van de Squad leader en de FireTeam leader ontdekten.
Vergeet Counterstrike, deze shit gaat veel dieper. Omdat deze team leaders meer overzicht hebben, kunnen ze orders geven aan de rest. Toen we dit eenmaal door hadden was er voor ons geen chaos meer. De tegenstanders wisten echter niet waar ze het moesten zoeken. Over een paar weken heeft iedereen door hoe je deze game moet spelen, en dan zal het slechts een kwestie van tijd zijn voordat Counterstrike niet meer dan een vage herinnering is. ◄


"Ik weet best dat er geen vijanden in de buurt zijn, maar het ratelt zo lekker."


"Fuck, de rode vlag hangt uit. Weer geen sex vanavond."


"Oke, dat van die handen omhoog begrijp ik, da's helemaal goed. Maar dat geweer laat ik liever niet los jongens."

Capcom / Ubi Soft / Tel: 035-528810 / www.capcom.com

GAME BOY ADVANCE

JEROEN	GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	5	SCORE 74

Als kleine jongen wilde ik altijd dolgraag avonturen beleven, maar ik wist niet waar ik ze moest zoeken. Avonturen liggen immers niet voor het oprapen, tenzij je ze op je GBA beleeft.

BREATH OF FIRE II

Een avontuur begin je vaak zonder dat je het zelf in de gaten hebt. Zo zet ook Ryu ongemerkt zijn eerste avontuurlijke stappen, als hij samen met een pas ontmoette jonge dief de paden buiten zijn dorp bewandelt. Er barst een helse regenbui los en het enige wat de twee makkers kunnen doen is schuilen in een nabijgelegen grot. Ze zijn echter niet alleen. In de grot huist een groot monster dat de strijd aangaat met de kleine Ryu, een gevecht dat onze held genadeloos verliest. Deze gebeurtenis heeft echter wel zijn ogen geopend, en daarmee de weg naar een nieuwe wereld.

TRAAG

Het avontuur kan beginnen, denk ik dan. Maar wat veelbelovend begon kakt de eerste paar uur behoorlijk in. Gelukkig is het nog niet zo lineair als FFX, waarin je nauwelijks de kans krijgt om zelf je omgeving te verkennen, maar toch.

De eerste paar uur besteed je in BoF II aan het samenstellen van je reisgezelschap, hoewel dit wat anders tot stand komt dan je zou verwachten. De vriendschappen die je onderweg sluit ontstaan namelijk niet doordat je een gezamenlijk doel nastreeft, eerder door toeval. Iemand is je bijvoorbeeld dankbaar dat je hem / haar bevrijd hebt uit een benarde positie, of iemand sluit zich aan omdat hij je simpelweg respecteert. Je nieuwe vrienden stellen geen vragen en nemen alles voor lief, waar je ze ook mee naar toe neemt.

Nadat zich op deze merkwaardige wijze een reisgenootschap heeft gevormd, komt er dan eindelijk vaart in het verhaal. Het avontuur waar je al uren naar verlangde, vindt eindelijk een aanvang.

FUNDAMENTEN

Al snel doorkruis je donkere kerkers, baan je jezelf een weg door hordes heetgebakerde monsters en beland je zelfs in de maag van een walvis. Onderweg sprokkel je de nodige experience points bij elkaar om zodoende op ouderwetse RPG-manier je karakters sterker te maken. Het zal de doorgewinterde RPG-liefhebber niet vreemd in de oren klinken.

BoF II is dan ook trouw gebleven aan de fundamenten van het RPG-genre en heeft daar niet veel aan toegevoegd. En dat laatste is misschien wel meteen het nadeel aan deze game: BoF II is een regelrechte port van de klassieke SNES-game. Misschien hadden ze bij Capcom er iets extra's aan toe kunnen voegen, los van de mogelijkheid om items met een vriend via de linkkabel uit te wisselen, want dat mag nauwelijks een naam hebben. Toch is BoF II een leuke RPG die het wachten op Golden Sun 2 wat draaglijker maakt. ◄


"Hee, zat jij ook niet in deel 1?


"Snel, gooi een Pokéball!"


De vleesetende planten waren zichtbaar ontroerd door het ballet.

Capcom / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.capcom-europe.com

PLAYSTATION 2

SKATE	GRAPHICS	7	REPLAY	7	GAMEPLAY	7	SCORE 70

Haal je Guncon maar alvast uit de berging, want Capcom's derde deel in de Gun Survivor-serie is in aantocht.

DINO STALKER

Ik moet eerlijk toegeven dat ik nooit zo'n fan ben geweest van arcade-achtige shooters. Vaak vond ik de games te weinig replay value hebben en was het gebrek aan bewegingsvrijheid meer dan eens een storende factor.

Capcom's voorgaande gun-games, Resident Evil: Survivor en Gun Survivor 2 waren ook niet bepaald je van het, dus mag er van deze grote developer verwacht worden dat Dino Stalker meer te bieden heeft dan de twee voorgaande edities.

De titel doet misschien vermoeden dat de game gebaseerd is op Dino Crisis, maar de enige overeenkomst die ik zie is de aanwezigheid van dinosaurussen. Overigens is het plot in elkaar geflanst door de gast die eerder verantwoordelijk was voor de verhaallijnen van Onimusha en Resident Evil 2. Niet dat het plot nou zo belangrijk is in een straight-up shooter, maar toch.

FLITS, FLITS

Dino Stalker speelt zich af tijdens WO II en in de openingsscène van de game word je geconfronteerd met een heuse dogfight. Mike Wired, een Amerikaanse piloot, moet nadat zijn vliegtuig geraakt is gebruik maken van zijn schietstoel. Net op het moment dat hij in de lucht doorzeefd zal worden door een spervuur aan kogels, schieten er een zooi witte flitsen door het beeld en niet lang daarna wordt hij opeens geconfronteerd met...jawel, Pterodactyls, je kent ze wel, die vliegende dinootjes.

Tot Mike's verbazing heeft ie ook opeens een gigantisch wapen in z'n klauw en een computer om z'n pols waarmee een of andere gast met jou kan communiceren. Ik ga niet te veel uitweiden over het hoe en wat, maar door omstandigheden zit je nu in een compleet andere tijdszone en ben jij plots de guy die de wereld moet behoeden voor de ondergang.

Wat te doen in dit geval? Simpel: alle dino's (van kleine nerveus rondhuppelende beestjes tot de gigantische T-Rex) die je op je pad tegenkomt, binnen een x aantal minuten naar hun malle moer helpen. Dit gebeurt niet alleen in een vrije val vanuit de lucht, maar ook in jungles, woestijngebieden en diverse andere lokaties. Tevens heb je in sommige levels de beschikking over onder meer een boot en een jeep en kun je her en der powerups en wapens (van een bolt gun tot een sniper rifle) vinden. In sommige levels kun je vrij rondlopen, terwijl in andere levels de route weer voor je bepaald wordt.

Grafisch ziet het er allemaal redelijk goed uit en dankzij de implementatie van een radar is het nu een stuk gemakkelijker om de tegenstanders in het vizier te krijgen.

Let er wel op dat ik bij het geven van de cijfers ervan ben uitgegaan dat je de game speelt met een gun; speel je alleen met de controller dan zul je het geheel toch een stuk minder boeiend gaan vinden. ◄


Het springt en ziet eruit als een haan, rara wat is het?


Die dino moet eens flossen.


"Was het nou mijn of jouw links?"

GAMECUBE

SCORE **92**

GRAPHICS	9	REPLAY	8	GAMEPLAY	9

Resident Evil? Pfff... kinderspel. Aanschouw het pure kwaad in Eternal Darkness, stijlvol in zijn sfeervolle smerigheid, vreeswekkend in al zijn verdorven venijn.





Sadam maakt een nieuw slachtoffer.



"Ik heb geen Libresse nodig voor een fris gevoel van onderen!"

Ik heb mij in eerdere PU's wel eens weinig hoopvol uitgelaten over Eternal Darkness, soms zelfs wat gekscherend. Dit is achteraf beschouwd niet wijs geweest. Het spel is te verontrustend om te bespotten. Het eeuwige kwaad dat in dit spel ligt verscholen verdraagt geen beschimping, zo ontdekte ik. Sinds een maand ben ik in de ban van Eternal Darkness. Er zijn in die tijd vreemde, onverklaarbare dingen gebeurd. Maar laat ik bij het begin beginnen. Het is vandaag precies drieëndertig dagen geleden dat ik wakker schrok uit een onrustige slaap...

ETERNAL DARKNESS SANITY'S REQUIEM

Met bonzend hart zat ik rechtop in bed. Verward keek ik naar de wekker op mijn nachtkastje. Ik hoefde het licht niet aan te doen om de helrode digitalen van mijn wekker te kunnen lezen, 03:33. Half vier in de ochtend? Er had toch iemand aangebeld? Welke waanzinnige stond hier zo vroeg voor mijn deur? Of had de deurbel enkel in mijn droom geklonken?
Triiiiing. Opnieuw werd er aangebeld. Terwijl ik mijn benen over de rand van bed gooide, bleef iemand maar op de deurbel drukken. Triiiiing-triiiiiiiing... triiiiiiing-triiiiiing... "Ja ja, ik kom al, ik kom al," mompelde ik geïrriteerd terwijl ik haastig in een broek schoot en de trap afrende.
Ik trok de voordeur open en zag hoe mijn buitenlamp een lijkbleek gezicht nog bleker maakte. Ik schrok van de spierwitte kop, als van een macabere sneeuwpop, met twee zwarte, priemende oogjes die zich recht in mijn ziel leken te branden. Ik deinsde instinctief achteruit, stootte mijn hoofd tegen de kapstok en vloekte. Toen ik weer opkeek, was het gezicht uit mijn deuropening verdwenen.
Wat was dit nu? Had ik het me verbeeld? Hield mijn geest mij voor de gek, door mij hier op mijn deurmat te laten dromen?
Een koude wind streek over mijn naakte borst. Ik huiverde. Toen ik de deur wilde dichtgooien, viel mijn oog op de bruine envelop die op mijn stoep lag.

RHODE ISLAND, 2000

In de adresloze envelop vind ik een buitenlands beeldspel, met een titel die zich laat vertalen als "Eeuwige Duisternis – Doodsmis van de Geestelijke Gezondheid."
Dit beeldspel laat mij het lichaam besturen van Alexandra Roivas, een blonde, niet onaantrekkelijke studente. In de rol van Alexandra verneem ik hoe mijn grootvader op gruwelijke wijze is vermoord. Ik herken hem aan de familiering aan zijn vinger, want zijn hoofd is gekraakt tot een bloederige pulp.
Ik onderzoek het landhuis van de Roivas, op zoek naar aanwijzingen die kunnen helpen om de nevelen rond opa's dood te verdrijven. Ik stuit op mysterieuze zaken. Het blijkt dat het geslacht Roivas zich reeds lang heeft ingelaten met occulte zaken.
Ik vind een eeuwenoud boek, gebonden in mensenvlees. Het boek vertelt over De Ouden, een ras van oppermachtige en meedogenloze wezens dat de aarde al lang voor de mensheid bevolkte. Diep in de ingewanden van de aarde wachten deze wezens tot het moment is aangebroken om terug te keren, en de mensheid te verdelgen.
Er bestaan mensen die dit sluimerend kwaad aanbidden. Mensen die het onvermijdelijke kwaad verwelkomen, verlangend naar macht en de gratie van De Ouden. Al sinds de geboorte van de mens eren ze hun zelfverkozen meesters met offers en bloedrituelen. Gelukkig zijn er ook ingewijden die trachten het noodlot te keren.

PERZIE, 26 V. CHR.

Er ontbreken twaalf hoofdstukken aan het verschrikkelijke boek. Op verschillende plaatsen in het huis

Silicon Knights / Nintendo / Tel: 030 - 6097100 / www.eternaldarkness.com



heb ik uitgescheurde hoofdstukken teruggevonden. Ze zaten goed verstopt, ik moest bizarre puzzels oplossen om ze te kunnen vinden. Ieder hoofdstuk vertelt het verhaal van een voorloper van Alexandra, voorbestemd om een onuitwisbare rol te spelen in de strijd tussen de onwetende mensheid en het onnoemelijke kwaad dat rust onder onze voeten. Op het moment dat ik zo'n hoofdstuk begin te lezen, gebeurt er iets vreemds met me. Ik lijk het lichaam van Alexandra te verlaten, om controle te krijgen over het personage in wiens geschiedenis ik mij verdiep. Zo sta ik ineens in de sandalen van een Romeins legionair, die in 26 V. Chr. door ontheiligde Perzische catacomben zwerft. Als deze man aan een verschrikkelijk einde komt, word ik gelukkig direct terugverplaatst naar het lichaam van Alexandra. Ik begin het steeds fijner te vinden om met het lichaam van deze blonde schoonheid samen te smelten, maar dit terzijde.

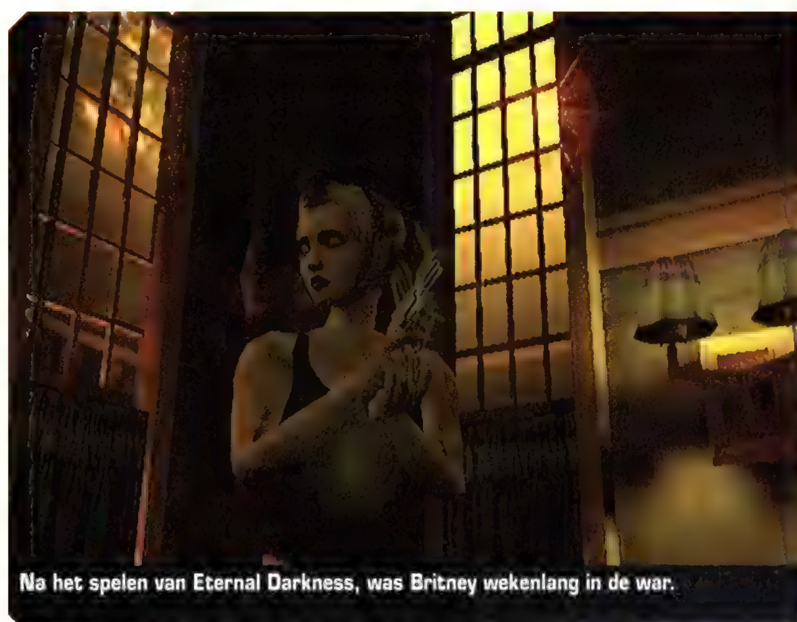

Misschien gaat de deur open als ik die mevrouw van het standbeeld na doe.

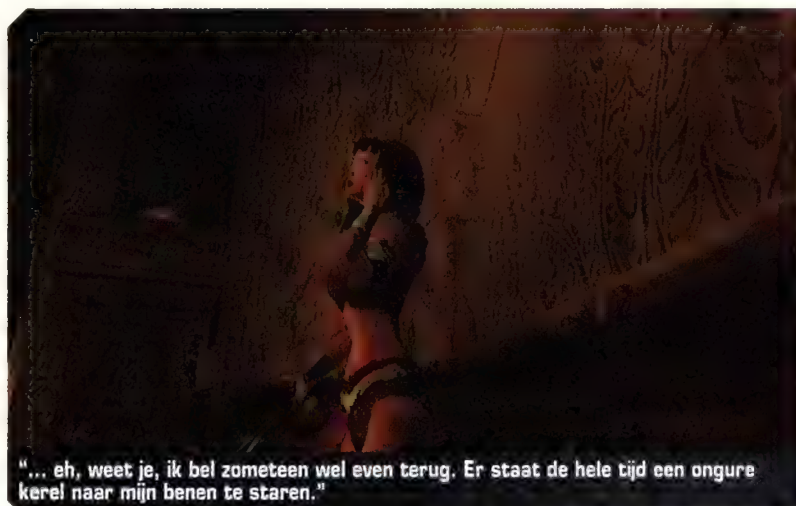
AMIENS FRANKRIJK, 1916

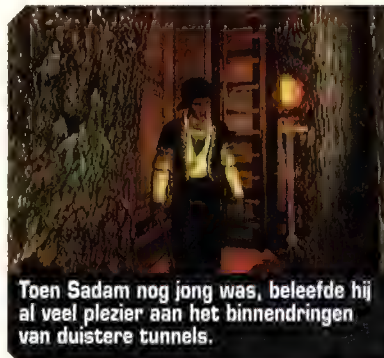
Nieuwe hoofdstukken verplaatsen me in de lichamen van verschillende intrigerende personages, die het zwaard heffen tegen het kwaad in verschillende tijden.
Zoals Ellia, een danseres uit het hof van Suryavarman II, die door een Cambodjaanse tempel trekt. Of Peter Jacobs, een jonge journalist die verslag moet doen van de verschrikkingen van de Eerste Wereldoorlog. Er staan hem en de andere uitverkorenen echter veel grotere verschrikkingen te wachten.
De doodscultus die streeft naar de opwekking van De Ouden gebruikt Magick om de meest afgrijselijke gedrochten en demonen voor hun macabere karretje te spannen. Ook deinst ze niet terug om mensen op de gruwelijkste manieren te offeren, en ik heb dan ook verschillende personen gek zien worden van pijn en angst.
Soms begin ik zelf aan mijn eigen geestelijke gezondheid te twijfelen. Ik was gewaarschuwd voor de Insanity-effecten die dit duivelse spel met zich meebracht, maar dat maakt me er niet immuun voor. Ik probeer de huilende baby's te negeren, evenals het bloed dat van de muren druipt. Maar als mijn verzamelde voorwerpen spontaan van het scherm verdwijnen, een onzichtbaar iemand mijn afstandbediening bedient, of de opgeslagen hoofdstukken plots van mijn geheugenkaart worden gewist, weet ik soms niet meer wat ik moet geloven.

ASSEN, 2002

Nog nooit werd in een videogame een verhaal zo knap verteld als in Eternal Darkness. In vier jaar tijd hebben de mannen van Silicon Knights hun meest perverse fantasieën op briljante wijze naar een episch beeldspel weten te vertalen. De uitvoering is fenomenaal, besturing en camerasysteem vegen de vloer aan met de gebruikelijke systeempjes in dit soort spellen. Ook de stemacteurs zetten een nieuwe standaard, en het Magick-systeem is zoveel beter dan het standaard toverwerk, dat je vol geestdrift aan het experimenteren slaat om nieuwe spreuken en toepassingen te verzinnen.
Alles helemaal goed dus? Nee. Als je op zoek gaat naar minpunten, is er in de overweldigende rijkdom aan kwaliteit hier en daar toch nog wel wat te vinden. Maar ik zal wel gek zijn om te gaan klagen over het feit dat niet alle personages even sterk zijn neergezet, en ik mok ook niet over de soms verkeerd berekende trefpunten of de wellicht wat te lage moeilijkheidsgraad. Dat is muggenzifterij, zoeken om te zeiken. Er zit genoeg kwaliteit verstopt in dit meesterwerk om tien bladzijdes te vullen, dus kost het me weinig moeite de enkele discutabele missertjes hier te laten voor wat ze zijn. Ik sluit me hartelijk aan bij de inmiddels wereldwijde aanbidding van dit spel.
Eternal Darkness legt een ijskoude hand om je hart en laat je niet los voordat je alle puzzelstukjes van een monsterlijk plot op hun plaats hebt gelegd. Dit doe je zowel in het spel als in je hoofd, met een unieke, onvergetelijke ervaring als resultaat. ◀


Na het spelen van Eternal Darkness, was Britney wekenlang in de war.


"... eh, weet je, ik bel zometeen wel even terug. Er staat de hele tijd een ongure kerel naar mijn benen te staren."


Toen Sadam nog jong was, beleefde hij al veel plezier aan het binnendringen van duistere tunnels.


Zulke danspassen kun je inderdaad maar beter in het donker oefenen.


"Ik had hem natuurlijk nooit moeten geloven, maar Sadam verzekerde me dat een condoom niet nodig was."


Een dodelijke combinatie: een blondje met een gun.

Climax / THQ / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.thq.com/motogp

XBOX

JAN

GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

89 SCORE

MotoGP doet zijn naam eer aan en is daadwerkelijk de ultieme motorracegame van dit moment. Xbox-bezitters hebben er eindelijk weer een echte topgame bij!



MOTOGP ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

Goede motorracegames zijn dun gezaaid. Gemotoriseerde tweewielers zijn nu eenmaal minder populair dan alle soorten en maten vierwielers. MotoGP laat echter zien dat dit genre absoluut bestaansrecht heeft.

We stunten en raggen regelmatig met virtuele motoren door modder en zand, maar motorracegames waarin je met de zware klasses over het asfalt scheurt schitteren de laatste tijd door afwezigheid. MotoGP - Ultimate Racing Technology maakt het gemis in een klap goed. Het spel weet werkelijk op alle fronten te overtuigen en tilt het genre naar een hoger plan wegens sublieme controles, prikkelende uitdagingen en een artistiek tintje.
Na de lekkere intro begint het feest al bij de tutorial. Is dit bij de meeste games een verplicht onderdeel, in MotoGP is het een complete gamemode op zich, die bovendien verstrekkende gevolgen heeft voor je latere prestaties in het spel. Je kunt kiezen om te oefenen in top speed, braking, corners en acceleration. Ieder onderdeel kent weer vijf trials en hoe beter je deze volbrengt hoe fraaier het eremetaal is dat je verdient. Het verschil tussen een gouden of zilveren plak bepaalt je statistieken. Hoe beter je coureur traint, hoe beter je coureur presteert in de gamemodes. Een snufje RPG dus in MotoGP.

CONTROLS

Het spel is gezegend met sublieme controls. Hierdoor wordt een nagenoeg perfecte balans tussen simulatie en arcade bereikt. Je hoeft niet aan ieder boutje van je schokdemper te sleutelen, en een handleiding ter dikte van een telefoonboek doorploegen is er gelukkig ook niet bij. Maar wil je snelle rondetijden neerzetten dan zul je goed moeten insturen en is het bochtenwerk bepalend. Dankzij de analoge poken van de Xbox controller kun je met veel gevoel en precisie je bike besturen.
Met de linker stick bepaal hoe je op je bike zit. Net als op een echte motor ga je sneller of langzamer naarmate je meer naar voren/achter leunt en is je houding bepalend voor de manier waarop je door de bocht giert. De rechter stick is voor gassen en remmen. Wil je subtieler remmen dan kun je je triggers gebruiken. De linker trigger is de achterrem, de rechter trigger is specifiek voor de voorrem. Dit is erg handig voor het bochtenwerk, vooral in de spelvariant waarin je - net als in Project Gotham Racing - punten verdient door stijlvol te racen.
Door de eigenzinnige besturing is het niet meteen gassen en wegscheuren in MotoGP, maar na een half uurtje stoeien met de controls laat je je tweewieler met veel spektakel over de baan schuiven en wil je niet meer anders! Driewerf hulde.

MOTOREN MODERN ART

Naast de oefenmode kun je rondscheuren in de Quick Race, de Grand Prix en Arcade Kampioenschap. Die laatste is slim afgesnoept van Project Gotham Racing. Hier behaal je geen klinkende Kudos maar 'ouderwetse' punten die je verdient met gedurfd racen. Op één wiel vooruit blazen, powerslides, door de bocht zoeven en andere halsbrekende toeren leveren de nodige punten op. Hoe meer punten je verdient, hoe meer extra's je kunt unlocken in de vorm van secret bikes, coureurs, tracks en filters. Vooral die laatste zijn echt heel leuk gedaan. Verschillende filters toveren deze game om tot een heus artistiek motorrace-kunststukje. Cell Shade filter, Toon Style Filter, Pencil Filter en Negatief Filter zorgen ervoor dat het net lijkt als of je in een hippe TMF clip rondscheurt. Toon Style doet sprekend denken aan die stripclip van de song Take On Me van A-Ha (Je weet toch?) (*Ik denk 't niet Jan, niet alle lezers zijn dertig-plussers met een zwak voor melancholische meisjesmuziek* – Jurjen).
Anyway, het is behoorlijk freaky om in zo'n kunstzinnig jasje of in compleet paarsroze beeld over het asfalt te scheuren. Maar ook in de 'normale' races word je getrakteerd op superbe graphics en ziet alles er smikkelend gelikt uit. Dankzij de officiële GP500 licentie worden de motoren mooi in beeld gebracht, met fraaie details, zoals regeneffecten met wegsijpelende druppels op je helm (vergelijkbaar met die in de komende Colin McRae). Nogmaals, alles aan deze game klopt gewoon. Ik ben er nog stil van.



Allemaal in de rij voor een gratis Corona.


Na zo'n Corona is het moeilijk recht op te rijden.


Zoek hier de ideale lijn maar eens (hahaha!).


Dit loopt uit de klauwe met die blauwe, nu probeert hij zich er hier ook al tussen te dauwe.


Allemaal verplicht meezingen:" Take Me on......"

SPECIAAL

VOOR NIEUWE ABONNEES

Nostromo n50 SpeedPad van Belkin t.w.v. € 39,99

BIJ EEN JAARABONNEMENT OP



■ De Nostromo n50 Speedpad combineert de mogelijkheden van een keyboard en een gamepad tot een gaming tool die je voor al je games waar je een keyboard voor nodig hebt kunt gebruiken.
Maak nu gebruik van deze Power aanbieding en haal die Nostromo n50 in huis!



Producteigenschappen

- Tien programmeerbare keyboardtoetsen
- Throttle (gas)wiel voor nauwkeurig versnellen en remmen
- Programmeerbare stuurnok met acht richtingen; laat je onmiddellijk elk perspectief op je game zien
- Stabiele voet blijft rotsvast staan, zelfs in de hitte van het gevecht
- 56 programmeerbare functies; je past je SpeedPad aan bij je games en dan sla je de instellingen op en gebruik je ze telkens opnieuw zonder herprogrammeren

BELKIN
belkin.com

ABONNEE WORDEN

Word nu abonnee van Power Unlimited. Kies je voor de Nostromo n50 SpeedPad van Belkin dan betaal je voor 12 nummers € 33.60. Je kunt ook kiezen voor een eenmalige korting. Je betaalt dan slechts € 28, - voor 12 nummers (2 gratis!).

BELGIË

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-7762233
Het welkomstgeschenk van je keuze krijg je dan thuisgestuurd. Je kunt natuurlijk ook kiezen voor een korting.
Abonneren kan ook via www.powerweb.nl

VUL DE KAART IN OF BEL: 023-5566789 OF GA NAAR WWW.POWERWEB.NL

■ Microids / Mindscape / Tel: 023-4953030 / www.syberia.info PC ■

JAN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
9	6	8	80

Niet vernieuwend maar wel bijzonder sfeervol en als adventure gewoon bijzonder goed gedaan. De puzzels hadden wel een tikkeltje moeilijker gemogen maar voor de rest heeft de avonturier weinig klagen.

SYBERIA

Iedere keer als je denkt dat adventures voorgoed uitsterven, komt er toch weer een laatste stuiptrekking. Syberia is een game die het vertrouwen in het behoud van het genre behoorlijk herstelt.

De tijd dat Sierra en LucasArts de koningen van de adventures waren, lijkt eeuwen achter ons te liggen. En toch, als je de gemiddelde game-veteraan vraagt naar titels als Space Quest, Larry, The Dig of Loom beginnen zijn ogen te fonkelen. Niet dat ik me niet me vermaakte op de Commodore 64 (later Amiga) en MSX, maar het waren de adventures die me keer op keer naar de PC lokten en waar ik werkelijk uren en uren aan heb opgeofferd.
Later nam Cryo de toorts van Lucas en Sierra over maar de echte magie kwam nog maar zelden om de hoek kijken. Ja, bij zeldzame parels als Broken Sword (I & II) en The Longest Journey: verplichte aanschaf mocht je deze ooit in budgetbak aantreffen. En sinds kort heb ik weer een nieuwe parel mogen ontdekken, Microids verblijdt ons nu met Syberia.

AUTOMATONS

Genoeg gemijmerd over games uit den ouden doosch, we leven anno 2002 en Syberia is een adventure waar liefhebbers van toen en nu van zullen smullen. Net als in het superbe The Longest Journey speel je ook hier een vrouwelijke heldin: de New Yorkse Kate Walker die voor haar werkgever – de Universal Toy Company - een deal moet voltooien met een speelgoedbedrijf.
De mysterieuze Voralberg Toy Factory staat bekend om haar automatons; een soort robots die het eeuwige 'leven' hebben dankzij een oneindig draaiend, inwendig mechaniek. Aangekomen in het stadje Valadilene, blijkt dat de eigenaar Anna Voralberg is overleden. Vanaf dat moment ontvouwt er zich een spannend verhaal met verrassende plotwendingen die ik je niet ga verklappen. De hoofdopdracht is het zoeken naar Hans, de broer van Anna, maar er komt nog veel meer op je virtuele pad.

SURREALISTISCH

Het verhaal achter Syberia is geschreven door schrijver B. Sokal die al eerder zijn sporen verdiende voor het script van de adventure Amerzone. Sokal heeft een voorliefde voor droomachtige, surrealistische werelden waar vreemde machinerie en eigenaardige wezens je enerzijds op weg helpen en anderzijds belemmeren in je voortgang. Zo ook in Syberia, waarin de automatons een prachtige hoofdrol opeisen. Deze fraaie personages tillen het verhaal van het spel naar een hoger plan, dat hierdoor een vreemdsoortige mix van de films Blade Runner en A.I. wordt. Overigens zonder het eigen gezicht te verliezen. De karakters zijn stuk voor stuk uitgevoerd in fraai 3D, terwijl de achtergronden prachtig gerenderd zijn.
De speelomgevingen zijn overigens weinig interactief, waardoor het geheel soms wat statisch overkomt. Dat wordt echter ruimschoots gecompenseerd door de prachtige locaties en overall look van het spel. Ook de dialogen zijn goed getroffen en blijven ver weg van opgedreunde zinspelingen die bijvoorbeeld de Atlantis-serie pijnigden.

POINT & CLICK

De controle in Syberia is old skool, je kunt het hele spel uitspelen met de muis. De basics wijzen zich vanzelf, je cursor verandert bijvoorbeeld in een handje als je iets op kan pakken of een vergrootglas om iets te bekijken.
Je reist langs droomachtige settings die de ene keer een Middeleeuws tintje en dan weer Victoriaanse invloeden kennen. Uiteraard vormen de automatons een sleutelrol in de verschillende puzzels, maar het jagen op sleutels, het omzetten van hendels en het verkrijgen van voorwerpen voor NPC's ontbreekt niet in Syberia. Sommige puzzels zijn behoorlijk onlogisch en breken je hersenpan, maar het merendeel laat zich redelijk snel oplossen, zeker voor de getrainde beoefenaar van dit genre. ◄

ADVENTURES R.I.P. ?

Hoezo adventures dood? Dit lijstje met beoogde toppers bewijst het tegendeel. Adventure-fans noteren onderstaande titeltjes dan ook blind op hun verlanglijstje:

- Indiana Jones & The Emperor's Tomb (NGC, Xbox, PS2, PC)
- Full Throttle 2 (PC)
- Broken Sword 3 (PC, PS2, Xbox)
- Largo Winch (PC en PS2)
- Jazz & Faust (PC)
- Curse: The Eye of Isis (PC)


Kamers voor een uurtje hebben ze alleen in De Vergulde Schnee.


"Bij ons kunt u de begravenis ook live via de webcam volgen!"


Zou dit de voorloper zijn van onze windmolen?


"Hallo, kan iemand mij zeggen waar mijn broer Pinoccio verblijft?"


Bedelen op een begravenis; van kansarme tot kansloze!

PLAYSTATION 2

Tecmo / Wannadoo / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.fatalframegame.com

SCORE 78 | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | SKATE

Tecmo bewijst dat je voor een angstaanjagende survival-horror game niet per se zombies of gruwelijk ogende demonen nodig hebt. Een blik geesten opentrekken blijkt al te volstaan...

PROJECT ZERO

Ik weet niet precies wat de deal is, maar buiten Europa kwam deze game eerder uit onder de naam Fatal Frame. Niet dat het verder boeit, maar toch. Belangrijker is dat Tecmo met Project Zero haar debuut maakt in het survival-horror genre en dat op zeer verdienstelijke wijze doet.
Ja ja, ik weet ook wel dat jagen op geesten niks nieuws is (en in dit geval ook nog eens in en rondom een oud landhuis), maar de manier waarop het in deze game gebeurt mag toch wel verfrissend genoemd worden. Immers, hoe maak je een geest dood? Ik zal jullie zo uitleggen hoe dat hier in z'n werk gaat.
Eerst het plot in het kort. In en rond het Himuro landhuis (jawel, we zitten in Japan), waarover al jarenlang de meest gruwelijke verhalen de ronde doen, stikt het tegenwoordig van de geesten. Onder de knoppen: Miku Hinasaki (jong grietje met zesde zintuig) die zoekt naar vermiste broer Mafuyu (ook zesde zintuig). Broer twee weken eerder op zoek naar vermiste schrijver Junsei Takamine, die op zijn beurt het verband onderzocht tussen verhalen over oude bizarre rituelen en de vermissing van aantal personen. En zoek het verder maar lekker zelf uit met Miku, want dit wordt me toch weer langdradig allemaal...

FOTO-GRAF

Waar het gewoon op neerkomt is dat je het huis ghost-free moet zien te krijgen en gelijk het hele mysterie rondom dit huis en de bewoners ervan oplost.
En hoe je die geesten killt? Simpel: met mam's ouwe fotocamera! Als je rondloopt in het huis, gebeurt alles vanuit het derde persoon perspectief. Blijkt er echter iets te gaan gebeuren of te naderen (dit wordt aangegeven met een knipperend lichtje in beeld, een vreemd geluid en een nerveus kloppende Dual Shock controller) dan dien je je magische camera erbij te pakken en hopla: je kijkt direct door de lens. Nu kun je door foto's te maken, dingen zien die je met het blote oog niet kunt zien.
Nog belangrijker is dat je de geesten die het leven uit je willen sucken, met een paar juist getimede snapshots kunt nekken. De camera kan zelfs opgewaardeerd worden. Hoe beter je de geesten op de foto hebt staan, hoe meer punten je vergaart. En hoe meer punten, hoe geavanceerder je camera. Ach,'t is weer eens wat anders dan de standaard shotgun, zeg ik dan maar.
Verder zijn ook hier natuurlijk de nodige puzzels aanwezig, die soms op het banale af simpel zijn. Maakt niet uit; de constant aanhoudende spanning, de intrigerende verhaallijn en de donkere setting tonen eens temeer aan dat Tecmo gewoon een zwaar onderhoudende griezelgame heeft afgeleverd. En andere kleine minpunten, zoals de probleempjes met de controls wanneer de cameraview verandert? Of dat de game soms wat eentonig wordt? Ach, het zij ze vergeven.


Ed staat altijd een beetje raar op foto's...


...om van Jeroen nog maar te zwijgen.


Murriëlle daarentegen is redelijk fotogeniek.

GAME BOY ADVANCE

Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.acclaim/com/games/zoocube

SCORE 80 | GRAPHICS 7 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8 | JAN

Twee games zitten vrijwel non-stop in mijn GBA: good old Tertris en Pokémon Puzzle Challenge. Sinds kort is daar een nieuwe titel bijgekomen: ZooCube.

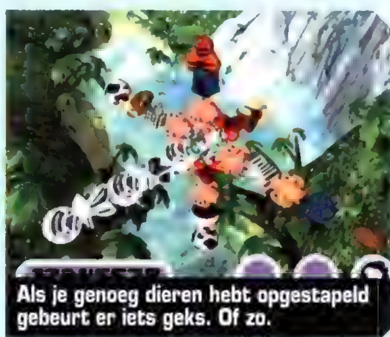
ZOOCUBE

ZooCube heeft een even stupide als melig achtergrondverhaal, dat de verslavende gameplay moet rechtvaardigen. De naargeestige Dr. Buc Ooze is aan het experimenteren geslagen, en daardoor zijn alle dieren op aarde van vorm aan het veranderen. Aan jou de taak om deze beestenbende weer op orde te brengen met behulp van een magische apparaat; de ZooCube - niet te verwarren met de GameCube waar deze game ook voor uit komt.
De ZooCube is een mechanische dobbelsteen die in het midden van je scherm zweeft. Je kunt steeds maar drie kanten van de Cube in beeld zien, de ZooCube is echter razendsnel en naar alle kanten te draaien. Vanuit verschillende hoeken in het scherm drijven vormen van dieren naar de kubus toe, en het is aan jou om de juiste vormen aan elkaar te plakken, Om zo de varkens weer hun ronde vormen te geven en de giraffenekjes weer lang te rekken. De graphics zijn fris en fruitig en de verschillende diertjes zijn goed te onderscheiden.

VERSLAVEND

Dit klinkt allemaal vrij kiddy en simpel, maar dat is het dus niet. Het komt er in principe op neer dat je de juiste vormen aan elkaar klikt en plakt. Een soort 3D Tetris. Maar als het tempo opgeschroefd wordt en de zes zijden van de ZooCube langzaam vol raken, zul je al snel met natte handjes komen te zitten. Er zijn namelijk 30 verschillende dieren, je hebt zes kanten en je kunt maximaal vijf dierenvormen per Cube-kant opstapelen. Komt er dan nog eentje bovenop, dan is het game over.
Met de gestaag oplopende moeilijkheidsgraad is succes een kwestie van inzicht, snelheid en reflexen, en die combi maakt ZooCube een ziekelijk leuke en verslavende game. Voeg daarbij de mogelijkheid om de vormen door elkaar te schudden zodat ze sneller een eenheid vormen én bommetjes die onderste stenen kunnen wegblazen, en je hebt een explosieve mix van puzzelentertainment. Het lijkt door deze uiteenzetting opeens allemaal ingewikkelder dan het in werkelijkheid is (de leercurve wordt soepel opgebouwd), maar laat je hier niet door afschrikken.
Bonuslevels en link-mogelijkheid – co-op of multiplayer – verlengen de toch al oneindige houdbaarheid van deze game. Als puzzelgames je ding zijn, dan is ZooCube verplichte GBA kost voor jong, oud, dik, dun, kaal, behaard, gek, verstandig, CDA stemmer of LPF aanhanger. Want in wezen zijn we allemaal dieren.. oe oe aah aah!


Waar is de tijd gebleven dat videogames er nog gewoon uitzagen als, eh, videogames...


Als je genoeg dieren hebt opgestapeld gebeurt er iets geks. Of zo.


Vol trots aanschouwde het stuurse varken zijn uitgekotste ontbijt.

Crave Entertainment / Ubisoft / Tel: 035-5288810 / www.ubi.com
PLAYSTATION 2

BORIS | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 78

Na het eerdere succes op de Dreamcast komt het logische vervolg uit op diverse systemen, met als eerste de PlayStation 2.

UFC THROWDOWN

Ik was ooit heel erg enthousiast over Ultimate Fighting Championship. Je moet er van houden maar de actie was gewoon super dik en ook de characters waren bijna net zo stoer als in het echt. Littekens en tattoo's en vooral veel moeilijke blikken. Het is de kracht van een game die hier op de redactie echt letterlijk weken achter elkaar gespeeld is.

Geen enkele andere game is er ooit in geslaagd om zo'n mooie mix te maken tussen verschillende vechtstijlen als Judo en Kickboxen enzo.

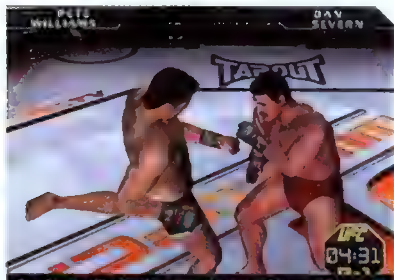
JE KENT HET WEL

De laatste jaren is er een duidelijke toename te zien geweest van de populariteit van alles-mag-vechtsportgala's. Met name het Japanse K3 toernooi heeft de wereld laten zien hoe mooi freefight-toernooien kunnen zijn. De UFC League doet het een stuk minder goed, maar dat neemt niet weg dat er miljoenen vechtsportliefhebbers zijn die het volgen. Is het niet in Amerika voor de buis dan wel in Europa via de betere videotheken.
De moderne gladiatoren vinden hun weg dus wel naar de UFC, en vervolgens zijn ze weer te zien in de nieuwste UFC game. Ten opzichte van UFC op de Dreamcast zijn er enkele veranderingen doorgevoerd die ook in de echte UFC hebben plaatsgevonden. Spelers komen en gaan. Je kent het wel. Het spel zelf is maar op enkele punten verbeterd. De characters bestaan uit wat meer polygonen, en de problemen met de collision detection (characters die door andere characters heen maaien) zijn voor een groot deel opgelost.

ROMIG

Grafisch gezien is de game op de PlayStation 2 niet veel mooier dan op de Dreamcast. Het omgekeerde is eerder het geval, maar gelukkig zagen we op de afgelopen E3 ook een versie lopen op de Gamecube, en die leek er spectaculairder uit te zien.

Voor iedereen die niet bekend is met UFC: verwacht geen Tekken of Virtua Fighter. Hier draait het om totale concentratie, matches kunnen in enkele seconden afgelopen zijn met een stevige houdgreep, of ze kunnen een eeuwigheid duren met twee spelers die een afwachtende instelling hebben. Iedereen die al eens eerder met dit bijltje heeft gehakt in de voorgaande UFC games, weet wat hem of haar te wachten staat en zal in deze Throwdown niet zo bar veel nieuws vinden. Zelfde soort characters, zelfde soort moves. Alleen de jus die er over wordt gegoten is deze keer wat romiger.



In de realistische versie van Super Smash Bros. Melee krijgt Mario er flink van langs.


Eigenlijk moesten we J.J. ook eens in zo'n kooi dumpen, die kan net zo eng kijken.



Doe die handen nu eens weg joh, ik sla je heus niet.

LucasArts / Activison / Contact Data / Tel: 076-5484848/ www.lucasarts.com
XBOX

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | SCORE 76

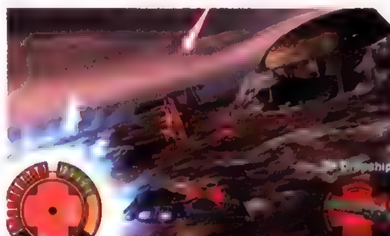
Op de PS2 deed Jedi Starfighter goede zaken. Sinds kort ligt ook de Xbox-versie in de shops. Tijd om de Force in deze game te peilen...

JEDI STARFIGHTER

Waarom er soms zoveel tijd tussen verschillende versies van een game moet zitten, is mij een raadsel. Waarschijnlijk betaalt Sony big bucks om hun games eerst voor de PS2 uit te brengen. En ook voor ontwikkelaars is het logisch daar de PS2 de grootste achterban heeft. Maar waarom moet het vele maanden of bijna een jaar duren om een game te poorten? Joost mag het weten.
Ook Jedi Starfighter voor de Xbox komt een jaar later dan zijn PS2-broertje. En met nakomertjes weet je het maar nooit. Ze worden of verwend en krijgen extra aandacht, of ze zijn eigenlijk ongewild en enkel tot last. Jedi Starfighter valt deels in de eerste categorie.
Het verhaal is natuurlijk precies hetzelfde, dus mag je ook nu als Adi Gallia op pad om in naam der Jedi gerechtigheid in het universum te prediken. Dat dit in de praktijk inhoudt dat je met diverse highspeed-ruimteschepen actievolle missies voltooit, is natuurlijk niet verkeerd. En het leuke is dat Force Powers zich ook tijdens het vliegen aan je openbaren, wat de dogfights een stuk interessanter maakt.

EXTRA'S?

Wat een versie op een nieuw platform interessant kan maken zijn eventuele extra's of verbeteringen ten opzichte van het origineel. Deze zijn er gelukkig ook in Jedi Starfighter, al houdt het niet over.
De graphics zijn wat gladgestreken, de framerate ligt beduidend hoger, maar net als de PS2 versie zijn ook hier af en toe droppings van snelheid te bemerken. Uiterst opmerkelijk. Het is gelukkig een uitzondering en de juicy, opnieuw gemaakte explosies geven je tenminste nog een beetje het idee dat je een Xbox-game aan het spelen bent. Begrijp me niet verkeerd, de game en de schepen zien er goed uit maar als ik mijn blik even op Rogue Leader werp, moet deze Starfighter op alle punten een buiginkje maken.
Heel leuk is het extra én nieuwe multiplayer level dat zich afspeelt op Coruscant. Co-Op is deze game sowieso erg leuk om te spelen, ik kan het iedereen aanraden.
Een enkel nieuw level blijft een karig extraatje, ik had eigenlijk gehoopt op meer gamegoodies uit de stal van LucasArts. Maar op zichzelf beschouwd is dit echt een leuke en flitsende Star Wars game, die het misbaksel dat Obi Wan was in ieder geval snel doet vergeten.


Heee! Een vallende ster! Ik wens... Ik wens... eh... een minder flauw bijschrift?


Mijn respect voor ome Ed groeit per plaatje. Wat moet ik hier nu weer mee!



Ennuh... toen ging dat ding schieten ennuh... Niels! Wanneer is Ed ook alweer terug?

GAME BOY ADVANCE

SCORE **80**

GRAPHICS **9** | REPLAY **8** | GAMEPLAY **7**

Harmony of Dissonance is verhelderend, opzwepend en boeiend, maar dat neemt niet weg dat er het één en ander op valt aan te merken.



CASTLEVANIA
HARMONY OF DISSONANCE

Ben je onlangs weer eens uit de darkroom geschopt wegens ongewenst gedrag?
Maakt niet uit joh! Haal je zweepje maar weer uit de kast, trek je meest kinky laarzen aan en waag je in klamme kerkers van de nieuwe Castlevania voor superwreed gezelwerk en andere snode spelletjes.
Je gastheer is niemand minder dan Juste, een witharige vampierdoder van de immer gezellige familie Belmont.

Laat ik om te beginnen één ding duidelijk stellen: Harmony of Dissonance levert geen geheel nieuwe spelervaring. De gameplay is net als in Circle of The Moon gebaseerd op die in de PSX-topper Symphony of the Night, een spel waarvoor Konami de kunst weer had 'afgekeken' van Nintendo's eigen Super Metroid. Al deze titels laten je in een zijaanzicht van platform naar platform springen in één reusachtig labyrint. Kenmerkend daarbij is het feit dat je onderweg veel plaatsen tegenkomt die dood lijken te lopen, bijvoorbeeld doordat een platform te hoog is om op te kunnen springen, of omdat een verdacht ogend muurtje je pad blokkeert. Hoe nu verder?

CARTOGRAFEN

Nadat je enkele licht frustrerende pogingen hebt ondernomen de hindernis te passeren, rest je niets anders dan er een mentale notitie van te maken, en terug te keren naar eerder bewandelde wegen. Ben je dan misschien ergens anders nog een doorgang vergeten?
Als geheugensteuntje worden je vorderingen door het doolhof automatisch bijgekleurd op het plattegrondscherm, als je goed kijkt kun je er zelfs doorgangen op herkennen. Zo vind je vroeg of laat in een of andere schimmige uithoek wel een powerup die het mogelijk maakt de eerder gevonden blokkade te overwinnen. Met een dubbele sprong bijvoorbeeld, of met de vernietigende kracht van een nieuwgevonden wapen. Alleen, eh... waar zat dat doodlopende punt nu ook alweer?
Cartografen kunnen hun hart ophalen in dit soort spellen, want het loont zeer de moeite om schematisch een beetje op te tekenen waar bepaalde knelpunten zich bevinden.

WAARSCHUWING

Tot zover een globale beschrijving van het spelgenre waar de laatste Castlevania's onder vallen, zijnde een uitstekend werkende mix van platformactie en adventure, waar zelfs nog een snufje RPG aan is toegevoegd. Nu ik specifieker in ga op de vorm die deze mix in Harmony of Dissonance heeft aangenomen, is een waarschuwing misschien op zijn plaats: hier en daar geef ik wat stukjes info die sommige mensen liever in het spel zelf ontvangen. Spelers die een ferme Frans krijgen van verrassende plotwendingen zijn bij deze dus gewaarschuwd...



Justin probeert de graphics nog helderder te maken met zijn vlammende magie.



Coolrock, de nieuwe ijssensatie van Ola, valt blijkbaar niet bij iedereen in de smaak.

LICHT IN DE DUISTERNIS

Bij de eerste aarzelende schreden in Harmony of Dissonance (HOD), vallen meteen de lichte en gevarieerde kleurstellingen op. Konami heeft het grootste probleem uit Circle of the Moon (COTM) netjes opgelost, zo blijkt, want in de voorloper kon je bewegende figuren soms nauwelijks van de duistere achtergronden onderscheiden. In mijn achtertuin heb ik het nieuwe griezelavontuurtje inmiddels helemaal doorlopen, maar geen moment heb ik het idee gehad dat een goed zicht op de actie ontbrak, zelfs niet toen er wat wolkjes voor de zon schoven.
Klassewerk van Konami dus, en dat geldt voor de totale vormgeving. De achtergronden zijn dit keer mooier en gevarieerder dan ooit, met hier en daar wat alleraardigste 3D-foefjes om de wauwfactor te verhogen. Persoonlijk kreeg ik vooral een warme Willy van de Jugendstilachtige tierelantijntjes in de architec-

Konami / Tel: 030 – 6622332 / www.konami.com/main



tuur, alsmede die in standbeelden, glas-in-loodramen en gedetailleerde schilderijtjes.
De animaties van meneer Belmont en zijn ondode belagers zijn eveneens verbeterd ten opzichte van de voorganger, dus mensen die een rijzige roede krijgen van mooie plaatjes komen hiermee goed aan hun trekken.

MEER DAN 100%

Na de opmerkelijk heldere graphics, is het tweede dat opvalt de wat lage moeilijkheidsgraad. Dit schreef ik eerst nog even toe aan mijn opgedane ervaring in vorige Castlevania's, maar toen de percentageteller na amper drie uurtjes spelen al richting 60% schoot, krabbelde ik toch even over mijn kale knarretje. Dit ging wel erg snel, zeg! Voorloper COTM hield het vorig jaar twee weken vol aan de Spaanse Costa, maar als ik op dit tempo doorstoomde zou HOD amper twee middagjes achtertuin overleven!
Gelukkig bleek mijn vrees niet geheel terecht, want in de schimmige wereld van Castlevania hoeft een teller natuurlijk niet bij 100% te stoppen. Er zit een B-kant aan het kasteel, zo blijkt, hoe dat kan ontdek je zelf wel. Toch blijft de moeilijkheidsgraad in het algemeen aan de lage kant, zeker ten opzichte van de twee voorlopers.

HYSTERISCHE PUBERS

De verhaaltjes in de Castlevania-reeks zijn nooit meer geweest dan slappe excuusjes om in griezelige omgevingen lekker een beetje op klassieke spookhuisbewoners te kunnen hakken. Op deze traditie vormt HOD geen uitzondering. Toch was ik eventjes aangenaam verrast door een stukje van het verhaal dat werkelijk van invloed is op de manier waarop je de rest van het spel zult ervaren.
Ook de paradoxale titel (vrij vertaald: harmonie der onenigheid) blijkt hierdoor minder inhoudsloos dan je zou


"Roestige gewrichten? Man zeik niet, ik heb hier even last van een zweetexplosie, ja!"


"Als ik die bitch van het reisbureau in handen krijg... Nee hoor, in Transylvania heeft u helemaal geen zonnebril nodig meneer... Holle doos..."

denken.
Wederom een pluspuntje voor dit puike spelletje dus. Je zou je bijna af gaan vragen waarom dit spel slechts 80 punten heeft gekregen van ome Jurjen, en geen 90 of 100. Ik zie de forums al weer volstromen met hysterische pubers. Jurggen Suckxxxx!!!11 Die dwaazz kannie onderbauweennnnn!! Kastleelvaniaa word afgekraakkk omdatt Nintendo betalat die vettte kalkop!!!111!!! PU zijn domme jhongen! Hoeoeoerrr!!! Rustig maar jongens, kalm maar, kalm maar. De kritiek komt nog wel.

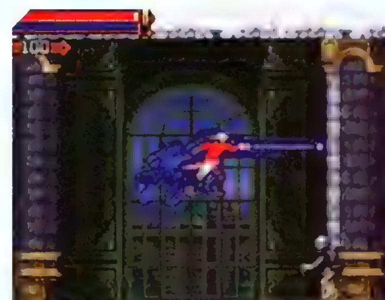
HAKKEN MAAR!

Het geluid is over het algemeen een tikje minder dan in COTM, en dat is opmerkelijk. Er is niet eens zozeer iets mis met de composities, het is meer de wat blikkerige geluidsweergave die verbaast, vooral omdat het geluid in COTM juist opviel door het hoge helderheidgehalte.
Volgend minpunt is het gebrek aan avontuurlijke elementen. Er zijn nauwelijks verborgen ruimtes te vinden, en de interessante puzzels zijn op één hand te tellen, en dan bedoel ik de hand van iemand die graag met vuurwerk stunt. Ook het feit dat het innovatieve magiekaartensysteem uit de voorganger is vervangen door een wat eenvoudiger toverboekensysteem, doet af aan het avontuurlijke karakter.
Als we hier de relatief lage moeilijkheidsgraad aan toevoegen, lijkt het erop of Konami het spel wat toegankelijker heeft willen maken, wellicht om het spel interessanter te maken voor de mainstream. Nu vind ik dit een prima gedachte, maar dan moet je niet gaan korten op de zaken die de Castlevania-spellen in de eerste plaats tot zo'n succes hebben gemaakt. Op momenten kreeg ik het idee niet meer dan een rechttoe-rechtaan beat-em-up à la Final Fight te spelen: lopen, hakken, lopen, en hakken maar! Enigszins teleurstellend, vooral omdat het verslaan van de eindbazen dit keer geen enkel strategisch inzicht vereist. Hakken maar!


Niemand wist dat Dracula in het geniep werkte aan de grootste kookwekker van Oost-Europa.

HALFHARDE HARRY

Het kwaad is uitgeroeid, de harmonie is hersteld, de mist is opgetrokken... en wat blijft er over? Een spel dat helaas niet de boeken in zal gaan als de beste Castlevania, en daar hoopte ik stiekem wel een beetje op. Als we de oude Castlevania's even meepikken, is HOD echter wel een van de betere delen uit de serie. En da's toch ook wat waard, zeker binnen het magere aanbod voor de GBA.
Nog nooit een Castlevania gespeeld en wel eens trek in een mooi vormgegeven brok actie en avontuur? Dit spel levert je geheid een pronte Pieter op! Ben je Castlevania-veteraan en vooral gecharmeerd van de avontuurlijke aspecten en hoge moeilijkheidsgraad waar de beste delen uit de serie om bekend staan? Waarschijnlijk dwingt HOD je hooguit tot een halfharde Harry. ◄


Glazenwassers met zweepjes schijnen nog meer.. eh.. koffie te krijgen.


Als hij moe is van het zombiemeppen, ontspant Justin zich graag met een potje basketbal in de diamantenmijn.


De extreme 8-uur versie van Sesamstraat sloeg goed aan bij de jeugd, al moesten de jongste kijkertjes nog even wennen aan de paarse Pino.


En jij maar trots zijn op je lava lamp.

■ Reflections / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.stuntman-game.com
PLAYSTATION 2 ■

JEROEN

GRAPHICS	8	REPLAY	7	GAMEPLAY	7	SCORE 79

Stuntman is op sommige momenten zo frustrerend dat het gewoon lekker wordt. Snap je dat niet? Lees dan ook eerst het verhaal en dan pas de conclusie, baklap!



STUNTMAN

De makers van Driver komen dit-maal met een verrassend en fris idee. Geen Driver 3 maar een game met in de hoofdrol een stuntman...

In de Driver serie nam je de rol aan van undercover agent Tanner. Reflections nam enige afstand van het Driver concept en stortte zich op een geheel nieuw project. Het resultaat daarvan belandde deze maand op ons bureau.



Niet zo'n veilig bakkie he? Nee, neem dan de auto van Ed, zo zo.

Stuntman stelt je in staat om in de huid te kruipen van, echt waar, een stuntman. En wat doen stuntmannen? Juist, stunten.
De opzet van Stuntman verschilt niet eens zo heel erg veel van Driver, de handeling van de verschillende voertuigen is nog steeds hetzelfde dus dat voelde al snel vertrouwd aan.
Een andere overeenkomst zit 'm in het voltooien van missies (scènes) binnen een bepaalde tijdslimiet. Tot zover houdt de vergelijking stand, want waar je bij Driver naar eigen inzicht kon handelen (waar ga ik heen, welke auto pak ik etc), moet je in Stuntman de aanwijzingen van de regisseur volgen.

TIMING IS EVERYTHING

Als Stuntman moet je een scène spelen van een film en daarin een aantal opdrachten voltooien. Zo kan het zijn dat je een paar dozen omver moet rijden of een marktkraampje aan gort moet crossen.
Maar het kan spannender; zo moet je via een brug op het dak van een rijdende trein springen, om vervolgens over het dak te rijden naar een lager plateau om dan het perron op te rollen. Eigenlijk zijn de scènes een doorlopende aaneenschakeling van stunts, die naast precisie ook nog eens timing vragen.
Ik zal een voorbeeldje geven van een niet al te moeilijke stunt die, eenmaal succesvol voltooid, erg dope is. Zo zul je in een Dukes of Hazard setting flink moeten crossen, via een weg rijd je door een hekje heen om via een jump een schoorsteen van een huis af te kegelen. Eenmaal met vier wielen op de grond is het plannen met beleid aangezien je via een ramp tussen twee rijdende treinen door moet springen. Rijd je te snel dan knal je tegen de trein aan, ben je te langzaam dan kom je tussen de treinen te zitten. Timing is everything.

RETRY

Gelukkig maar dat je een tijdsindicatie krijgt tijdens een scène. Ook zul je door poortjes moeten rijden die je tijd verlengen. Op 't nippertje een poortje halen betekent dat je heel erg goed moet rijden om op tijd het volgende checkpoint te bereiken. Gelukkig mag je kleine stunts laten voor wat ze zijn aangezien die nog wel eens tijd kosten. In de wat moeilijkere levels mag je er echter niet al teveel missen aangezien je dan weer van voor af aan kunt beginnen.
En nu snijd ik meteen even het grootste kritiekpunt aan: het overnieuw beginnen. Want wat is het geval. Voordat je een scène begint heb je geen idee van wat je te wachten staat en als de regisseur ook nog slechts twee seconden voor een stunt aangeeft wat je moet doen, krijg je meer dan je lief is het retry scherm in beeld.
Overnieuw beginnen dus en dat is behoorlijk frustrerend. Aan de andere kant is die frustratie ook heerlijk, want je moet en zal die scène succesvol afsluiten. En als je dan eenmaal die scène succesvol hebt afgerond, heb je wel effetjes een mega-voldaan gevoel. En wat doe je dan, dan sla je de aansluitende replay op en laat je het aan je hele familie zien.

REPLAY

En je kan een paar mooie replays showen hoor, want niet alleen de game ziet er lekker uit; de replays zijn helemaal gelikt.
En dan heb je ook nog eens de verschillende voertuigen die je kunt besturen in verschillende settings. Wat dacht je van een jeep in een Indiana Jones setting of een sportwagen in een Dukes Of Hazard omgeving en niet te vergeten een Austin Martin in een soort van James Bond scenery. Verder kun je ook nog eens een eigen arena bouwen met allemaal gewonnen auto's en objecten om op te stunten of gewoon om kapot te raggen. Lekker, toch? ◄



Als Ed op vakantie gaat, houdt niets hem tegen.



Dat krijg je als er een dikke stuntvrouw naast een dunne stuntman zit.



Mijn GPS vertelde me toch echt dat deze route de snelste was.



Het is niet echt hoor. Het is een stunt, man.

XBOX

Swing Entertainment Media AG / Ateli Soft / Tel 0318-505464 / www.enclave.de

SCORE 72

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	8	7

Enclave biedt waanzinnige beelden, maar is dermate gerusht dat de gameplay geen gelijke tred weet te houden. Alleen voor fans dus.





ENCLAVE

Wat eerst een online RPG zou worden, verschoof naar een RPG met een sterke multiplayermode en eindigde als een doodordinaire hack & slash RPG. Moeten we dat pikken?

Hoge verwachtingen, opgewekt door developers en publishers, bezorgen ons fikse koppijn. Enclave werd aangekondigd als een hyperambitieus multiplay-project met een sterke A.I., nadruk op teamwork en een ongekend interactieve omgeving, maar uiteindelijk werd het niet meer dan een gewone singleplay RPG.
Moeten we de game nu afrekenen op de valse beloftes? Of moeten we het spel op het uiteindelijke resultaat beoordelen, en dus de voorafgaande geschiedenis vergeten. Alhoewel je verwachtingen nooit helemaal kunt negeren, opteer ik toch voor het laatste. De lezer heeft immers niets aan een treurverhaal over gameplay die niet bestaat. Het is uiteindelijk zaak om vast te stellen of de gameplay die wel geproduceerd werd de moeite waard is of niet.

PRETBEKJES CONTRA DEPRI'S

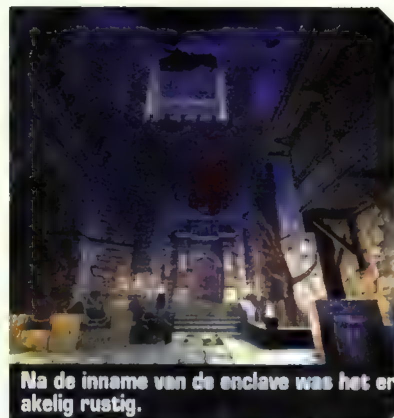
In de wereld die Enclave heet leven de pretbekjes (de Light-groep) en gasten die de hele dag naar The Cure en Marilyn Manson luisteren (de Darkness-groep). Die twee bendes diggen elkaar niet zo, en leven dankzij een diepe scheur in de aardkorst gescheiden van elkaar. De smileys hebben het prima voor elkaar en zijn rijk, terwijl de depri's in een bar, donker en armoedig landschap wonen.
Alles gaat goed totdat de kloof zich begint te dichten. En je weet wat er gebeurt als Frans Bauer-fans in contact komen met aanhangers van Korn. Dat wordt matten. Je kunt in Enclave kiezen tot welke kant je behoort.
Beide verhaallijnen zijn uniek, goed uitgewerkt middels tekst en korte tussenfilmpjes en kennen een andersoortig verloop.
In totaal zijn er 20 levels te verkennen en kun je met 12 verschillende character classes spelen (Light: knight, huntress, wizard, druid, engineer, halfling. Darkness: berserker, assassin, sorceress, lich, bombardier, goblin). Hierdoor heeft het spel een prima levensduur.

XBOX OP STOOM

Het eerste wat opvalt bij Enclave, zijn de prachtige graphics. We zijn nu een dik jaar op weg met de Xbox en de kracht van de doos begint steeds duidelijker in beeld te komen. De wereld van Enclave is fascinerend. De textures zijn zeer gedetailleerd en sfeervol en geven elke kamer en elk kasteel een duidelijk andere feel. De karakters overtuigen en bewegen over het algemeen soepel. Ook de licht- en schaduweffecten behoren tot het beste wat tot nu toe op de Xbox vertoond is. En dat het nog beter kan, zagen we onlangs bij de eerste beelden van Splinter Cell van Ubi Soft, die werkelijk fenomenaal zijn.
Helaas is Enclave wel gerusht en zijn er daardoor vervelende grafische bugs en slordigheden te zien. Je held wil zich nog wel eens vastlopen in een rare hoek met een nare crash als gevolg. Ook kakt de framerate nog wel eens in, en bouwt de wereld zich in de verte op. Deze slordigheden zijn puur te wijten aan overhaast gedrag of en dat is nog kwalijker, onvermogen. De power van de Xbox maakt dat vertraging in de beeldopbouw opgelost kan worden.

KINDERZIEKTES

Graphics zijn echter maar een deel van het succes. Gameplay is veel belangrijker. Op de actie zelf valt weinig af te dingen. De helden vechten prima en hebben ieder hun eigen wapens en moves. De omgevingen blijken inderdaad interactief, je kunt ze met kanonnen en katapulten aan barrels schieten, en dat is pure fun. De A.I. zorgt ervoor dat het overgrote deel van de vijanden niet 1, 2,3 uit te schakelen is. En dat is een pré... als de cameravoering en besturing goed functioneren. En dat is bij Enclave helaas niet altijd het geval. Vooral tijdens gevechten met meerdere vijanden (en die komen geregeld voor), neemt de camera de verkeerde posities in. Ook de controls, gebaseerd op de alom geprezen Halo-besturing, werken soms te traag. Je hakt er daardoor wel eens naast.
Echt dodelijk is het allemaal niet (weinig spellen zijn momenteel van dit soort kinderziektes gevrijwaard), maar gamers met een lage frustratiegrens kunnen tijdens het spelen van Enclave snel geïrriteerd raken.
Sommige levels geven bijvoorbeeld problemen, puur en alleen door een combinatie van een verkeerde levelopbouw en een ietwat belabberde cameravoering. En dat mag niet.
Enclave kan overigens in zowel first- als third person mode afgewerkt worden. Hou het echter op de derde persoon, want als first person RPG speelt de game matig.


Na de inname van de enclave was het er akelig rustig.


In de nieuwe Manson-collectie ook dit jaar weer veel grauwe tinten.


Hans Kazans' goochelshow liep weer eens behoorlijk uit de hand.


De lelijkste van de drie broertjes moest altijd achterop lopen.

From Software / Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.activision.com/games/lostkingdoms

GAMECUBE

JEROEN	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
	8	8	6	79

Verzamelkaartspelen hebben mij altijd geboeid, ik had me er echter nooit zo erg in verdiept. Het kon voor mijn gevoel allemaal veel simpeler en Lost Kingdoms bewijst dat.

LOST KINGDOMS

Aan het begin van de game word je gelijk in het diepe gegooid. Zo van: hier heb je een paar kaarten, zoek het zelf maar uit. De openingsslag is gelukkig wel vrij simpel, aan de drie kaarten heb je meer dan genoeg om de overwinning naar je toe te trekken. Wat volgt is een lesje kaarten. Je leert over elementen, magische punten en de verschillende soorten kaarten. Het klinkt allemaal behoorlijk saai maar dat is het zeker niet en dat is te danken aan de opzet van Lost Kingdoms.

WIZARD-CHESS

Lost Kingdoms is een zuivere RPG met in de hoofdrol een meisje, Katia, dat de kracht bezit om simpele kaarten te transformeren naar krachtige monsters. Zie het als een potje Wizard-chess, zoals in Harry Potter. Gebruik je een kaart met een Orc-afbeelding dan komt de Orc tot leven, en zal hij het opnemen tegen jouw tegenstanders.
Katia zelf kan verder bar weinig, je zult haar dan ook zo ver mogelijk van het slagveld vandaan moeten houden, want ze loopt snel averij op. Het is trouwens vrij lastig om Katia weg te houden van het geweld, aangezien het speelveld drastisch wordt ingekort als je op een random battle stuit.

ROCK/PAPER/SCISSOR

Het gebruik van de kaarten is gelukkig wel lekker simpel gehouden. Je hoeft niet door tig schermpjes te klikken alvorens je de gewenste kaart kunt gebruiken. Een maximum van 30 kaarten draag je met je mee in je zelfsamengestelde dek, en 4 daarvan heb je in je hand.
De knoppen A, B, X en Y krijgen ieder een kaart toebedeeld, en met een druk op een van de knoppen speel je een kaart uit. Simpel toch? Bekijk echter wel goed welke kaarten je tegen welke vijanden gebruikt. Iedere kaart is namelijk gekoppeld aan een element, dat kan zijn; Aarde, Water, Plant of Vuur. Zo is Vuur sterker dan Plant, maar is Water weer sterker dan Vuur. Het bekende Rock/Paper/Scissor verhaal. Er zit echter nog een addertje onder het gras. Je kan niet naar hartelust kaarten blijven spelen. De sterkere kaarten vergen meer magie dan de zwakkere kaarten. Je kan je magie echter wel aanvullen door de energiekristallen op te pikken die je vijanden laten vallen.

VERZAMELDRANG

Het hoge verslavende gehalte van Lost Kingdoms zit 'm in de verzameldrang. Zo krijg je na ieder succesvol afgesloten speelveld de mogelijkheid om kaarten te kiezen. De kaarten liggen echter met de rug naar je toe, en de keuzes de je maakt zijn helaas niet terug te draaien. Zo kan het gebeuren dat je drie keer dezelfde kaart kiest, en dat er twee hele sterke en zeldzame kaarten aan je neus voorbij gaan. Lekker dan!


"Ik kieeees jou, Skeletor!"


Niet iedereen was even gelukkig met het nieuwe kaartspel.


"Zullen we anders maar weer gewoon gaan bridgen?"

Cinemaware / www.cinemaware.com

GAME BOY ADVANCE

BORIS	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
	8	8	8	80

Echte Old Skool gamers kunnen zich deze topper nog wel herinneren, toch?

DEFENDER OF THE CROWN

Ooit had ik een Commodore 64, een van de eerste home computers, zoals dat toen heette. Ik weet nog dat ik daar zeker een jaar of drie dikke pret mee heb gehad. Maar in 1986 werd de wereld opgeschrikt door iets nieuws. Het was de opvolger van de Commodore 128, de Commodore Amiga.
In één klap kwam de gamesindustrie uit de donkere middeleeuwen en zagen we met zijn allen het licht. Zulke mooie graphics, zo'n perfect operating system. Het was iets waar Microsoft jaren later nog steeds wat van kon leren. En samen met de release van die Amiga werd een heel bijzonder spel uitgebracht. Defender Of the Crown. Ik weet het nog goed. Ik zag de eerste screenshots in de Computer & VideoGames staan en ik kon mijn ogen niet geloven. Het leek wel echt.

15 JAAR OUD

Toen ik Defender of the Crown op de GBA voor het eerst zag kon ik mijn ogen niet geloven. Het was exact dezelfde game. Een soort middeleeuwse RTS, waarin je met ridders en legers Engeland moet veroveren, aangevuld met actie-elementen, waarin je bijvoorbeeld een ontvoerde prinses moet zien te redden of een duel moet aangaan. Je weet wel, zo'n duel waarin ridders met van die lange lansen elkaar van een paard proberen te steken.
Na 15 jaar blijkt deze gameplay nog steeds te werken. Ik moet toegeven dat het RTS-element totaal niet kan meekomen met Advance Wars, maar aan de andere kant heb ik de laatste tijd ook slechtere RTS games gezien.

RE-RELEASE

Ik vind het een goed teken dat dit soort games opnieuw wordt gereleased op de GBA. Het spreekt voor de kleine handheld dat er niet alleen platformers voor verschijnen, maar dat er ook een boel oude AAA-titels opnieuw voor worden uitgebracht.
Je kunt je afvragen of de prijs wel helemaal gerechtvaardigd is, want per slot van rekening is deze game zo oud dat je hem met een simpele emulator overal op internet kunt downloaden. Maar ja, je moet zelf maar uitmaken of je het de moeite waard vindt om zo'n game in huis te halen. Als je het spel van vroeger kent dan is het een prettig weerzien, maar als je nog nooit van Defender of the Crown gehoord hebt dan volstaat een emulatortje en de oude Amiga Rom ook wel.


"Ja jongens zo ontstaan nu eenmaal ruïnes".


"Hier, en daar en daaro en hierzo en..."


Er waren weer genoeg activiteiten op de camping waar Ed vertoefde.

■ 0909 5050535

Deze maand geeft Power Unlimited weer vette kado's weg.
Je hoeft alleen maar de telefoon te pakken om kans te maken op een van deze vette prijzen.

- Bel voor 29 september 2002 naar 09095050535 en toets je telefoonnummer in
- Vervolgens toets je de code in van het kado dat je wilt winnen
- Je ontvangt dan van de computer een gelukscode
- De computer vergelijkt dit nummer met de vooraf getrokken winnende nummers
- Als je een winnend nummer hebt dan krijg je dat meteen te horen
- Je kunt zo vaak meedoen als je wilt, want elke keer als je belt ontvang je van de computer een nieuw geluksnummer
- Het gesprek duurt ca. 2 minuten en kost € 0,10 per minuut
- De winnaars krijgen in oktober hun prijs automatisch thuisgestuurd

0909 5050535

Beschikbaar gesteld door Homesoft
www.homesoft.nl



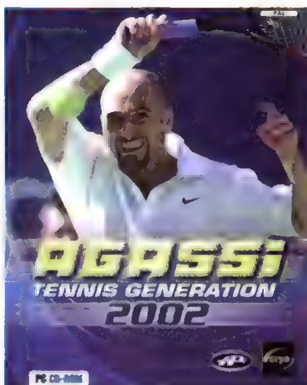
CODE 01

5 x Go Go Beckham GBA t.w.v. € 54,99



CODE 02

5 x Monster Ville PC t.w.v. € 29,95



CODE 03

10 x Agassi PC t.w.v. € 22,95

Beschikbaar gesteld door Magix
www.magix.com

CODE 04

10 x Magix Music Maker PS2 t.w.v.
€ 34,99



Je favoriete sound loops, in elk denkbare muziekstijl, kunnen oneindig worden gecombineerd met coole effecten en videobeelden, eenvoudig door drag & drop. Je kan eenvoudig je eigen video maken met animaties en echte foto's.

Beschikbaar gesteld door Hastec
www.hastec.nl

CODE 05

5 x Razer Boomslang 1000DPI t.w.v.
€ 62,50

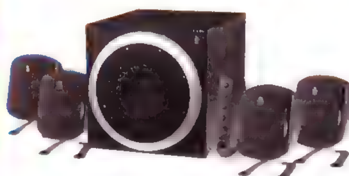


De Razer boomslang is, net als de knoppen bovenop de muis, groter dan gemiddeld. Dit zorgt ervoor dat je tijdens de zware actie niet met je vingers van de knoppen afschiet. Er is ook een scrollwiel en een derde en vierde knop, die in de zijkant van de muis zijn weggewerkt zodat ze gebruikt kunnen worden door duim en pink.

Beschikbaar gesteld door Logitech
www.logitech.com

CODE 06

1 x Z-560 Speakerset (met THX) t.w.v.
€ 299,-



CODE 07

1 x Wingman Formula Force GP t.w.v.
€ 99,95



CODE 08

1 x Cordless Gamepad t.w.v. € 72,95



Beschikbaar gesteld door
Columbia Tristar Home Entertainment
www.playstation.com



CODE 09

10 x Headhunter t.w.v. € 67,95

CODE 10

10 x Twisted Metal Black t.w.v. € 67,95



0909 5050535

Beschikbaar gesteld door Ubi Soft Entertainment
www.ubisoft.nl

CODE 11

4 x Morrowind pc t.w.v. € [illegible]



CODE 12

4 x The Sum Of All Fears pc t.w.v. € 44,99



Beschikbaar gesteld door Bazelet
www.bazelet.com

CODE 13

1 x DVR 1120 Digital Voice Recorder t.w.v. € 189,-





CODE 14

10 x [illegible]

Beschikbaar gesteld door Thrustmaster
www.Thrustmaster.nl



CODE 16

4 x [illegible]

CODE 17

6 x [illegible]





CODE 18

1 x Thrustmaster Freestyler Board Xbox t.w.v. € 99,99



1 x [illegible]

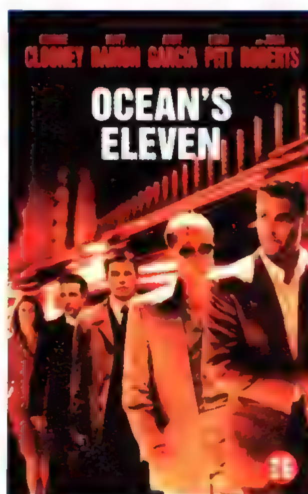
De Dungeon Siege optische muis is een collectorsitem waarvan er maar een paar zijn gemaakt! Je kunt hem niet in de winkel kopen, dus als echte gamer wil je deze natuurlijk graag scoren!

Beschikbaar gesteld door Warner Home Video
www.warnerbros.com

CODE 19

14 x [illegible]

Re-make van de gelijknamige Frank Sinatra film uit 1960 met een indrukwekkende cast; George Clooney, Brad Pitt, Julia Roberts, Matt Damon, Andy Garcia, Casey Affleck, Don Cheadle.



Beschikbaar gesteld door Mindscape
www.Mindscape.nl



CODE 20

9 x Starmageddon Project Earth t.w.v. € 39,99

Beschikbaar gesteld door Creative Labs
www.europe.creative.com

CODE 21

1 x Sound Blaster Audigy Platinum t.w.v. € [illegible]



De Sound Blaster Audigy Platinum is de nieuwe prestatie- en kwaliteitsstandaard voor game-fanaten. Dit product wordt geleverd met een draadloze afstandsbediening en ondersteunt EAX ADVANCED HD, zodat talrijke nieuwe positioneereffecten en omgevingen mogelijk worden voor een ultra-reële gaming-ervaring.

JoWood / Infogrames / Tel: 040-2393580 / ig2.jowood.com — PC

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 78

De eerste Industry Giant was een zeer diepgravende industriesim maar tegelijkertijd te saai voor woorden. De game verkocht in Duitsland alleen al 700.000 exemplaren. Tja, als het op fabrieken en industrie aankomt, laat dan die Oostenrijkers van JoWood maar schuiven. Persoonlijk vond ik het een tikkeltje te veel menuutjes aanklikken en zag ik te weinig terug van mijn acties.
Het uiterlijk is voor deel 2 flink op de schop gegaan. Alles ziet er nu een stuk aantrekkelijker uit en krijgt daardoor een aangename Sim City-look. Het idee achter Industry Giant 2 is eveneens erg leuk. Je speelt een entrepreneur die een enorm industrieel netwerk op poten zet, waarbij vraag en aanbod de sleutelrol spelen. Dit alles tegen de achtergrond van de industriële revolutie waarbij je alle facetten van de 20e eeuw op het gebied van transport, infrastructuur en economie meemaakt.
IG 2 is nog steeds een diepe en complexe game voor de slimste jongetjes en meisjes uit de klas, die bereid zijn tijd te investeren in de schier oneindige mogelijkheden van deze game. Gelukkig nemen de handige tutorial missies je stap voor stap aan het handje mee waardoor de gamemechaniek niet als een overweldigende stortvloed aan info over je heen wordt gekieperd. Het spelen met stoomlocomotieven, auto's, trucks en vliegtuigen begint al snel verslavende vormen aan te nemen voor de miniatuur- en modelbouwfreak.


INDUSTRY GIANT II

Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.eagames.nl — XBOX

JAN | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 72

Wij hebben hier bij Power de volgende stelling ten aanzien van gepoorte games: 'beter een leuke poort dan geen poort, maar dan wel met de nodige extra's'. Crazy Taxi drie jaar na het origineel uitbrengen voor de Cube terwijl deel 3 al bijna af is... daar worden we niet blij van. Spy Hunter kopiëren naar de Xbox met dezelfde foutjes als in de PS2-versie is niet ons idee van lovenswaardig gamebeleid. Daartegenover staan titels als SSX Tricky of Tony 3. Dergelijke dope games verdienen het om ook op andere platformen gespeeld te worden.
Agent Under Fire van EA voldoet redelijk aan de eisen die wij aan poorts stellen. De graphics zien er op de Xbox een tikkie beter uit, de framerate ligt hoger en de game heeft extraatjes die de PS2-versie niet had, zoals de 4-player multiplayer mode. Je kunt in je eentje tegen bots knallen, samen met een vriend tegen twee bots of met vier maten tegen elkaar. Een aardige bonus die de levensduur verlengt. De Single Player mode is namelijk net als op de PS2 nog erg arcade-achtig, je wordt veel te veel geholpen door inzoomende camera's, oplichtende objecten en baddies die maar al te graag voor je vizier lopen. Ook al wordt de James Bond-sfeer op puike wijze gehandhaafd, en zijn de car-chases instant fun, feit blijft dat meer vrijheid de overall ervaring goed zou hebben gedaan.


JAMES BOND 007 AGENT UNDER FIRE

Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.acclaim.com/games/punchking/index.html — GAME BOY ADVANCE

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 6 | SCORE 66

Punch Kings is een openlijke rippoff van de cartoony boksgame Punch-Out van Nintendo. De boksers lijken hetzelfde, de gameplay is deels hetzelfde, zelfs de titel is bijna hetzelfde. Toch zal de controle niet iedereen zijn ding zijn. Deze vereist namelijk behoorlijk wat timing waarbij ontwijken en wegduiken voor stoten van de tegenstander al snel een tricky business wordt. Persoonlijk vond ik dit juist uitdagend. Arcade ram&beuk-games zijn er genoeg op de GBA. De uitdaging verdwijnt echter totaal als je ontdekt dat alle boksers hun unieke, maar rigide vaste bokspatronen hebben.
Wanneer je eenmaal de verschillende vechtstijlen van de boksers uit hebt gevogeld, is het een kwestie van verdedigen en rammen. De strategie van op het juiste moment blokken en op het juiste moment een rechtse stoot uitdelen werkt bijna altijd. Bovendien kun je aan de koppen van de tegenstanders of aan hun oplichtende bokshandschoenen zien wanneer ze een speciale move gaan uithalen. Via deze tactiek heb je de Arcade Mode binnen een poep en een scheet uitgeramd, en hetzelfde geldt voor de iets lastigere Survival Mode. Neem daarbij het ontbreken van een multiplayer mode - iets dat Punch Kings in één klap een stuk genietbaarder had kunnen maken - en je houdt een aardig tussendoortje over dat echter geen 49 euro waard is.



PUNCH KINGS

Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.infogrames.com — PLAYSTATION 2

BORIS | GRAPHICS 9 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 70

Er zijn niet zoveel surfgames op de PlayStation 2, en daar is een reden voor. Het is gewoon hartstikke moeilijk om een surfgame te maken die een beetje tot de verbeelding spreekt. Het is altijd een kwestie van realisme vs over-the-top-actie. De makers van Trans World Surf hebben in de eerste plaats gekozen voor schitterende graphics en een heel mooi dynamisch golfsysteem, en zijn toen begonnen met het ontwerpen van de gameplay. Het duurde niet lang voordat ze met visnetten aan kwamen zetten die je moet ontwijken, en dat is nou precies de crap die we niet willen zien. Visnetten op tripple A Surflocaties???? Wat een onzin. Gelukkig zijn diezelfde locaties verder goed gekozen, en tot in de puntjes uitgewerkt. Trans World Surf kent een trick-systeem dat in de verte wel een beetje lijkt op de Dave Mirra/Tony Hawk systemen. Voordat je daarmee aan de slag kunt, moet je wel eerst even door de branding paddelen, of je maakt gebruik van de sexy surf girl die je een lift kan geven op haar wave runner.
Aan het eind van het liedje is Trans World Surf een hele mooie surf-titel, die een beetje te zwaar leunt op zijn career-mode en beelden van mooie golven. De Gameplay is zwaar eenzijdig en verveelt snel. Alleen de echte Surf Dudes zullen hier langer dan drie dagen plezier aan beleven.


TRANS WORLD SURF

PC

SCORE 84

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

Divine Divinity is een gigantisch omvangrijke game die weken, zo niet maanden avonturieren oplevert. Larian zet België met deze parel in één klap op de gameskaart.



DIVINE DIVINITY

Eindelijk hebben die verdraaide Belgen van Larian Studios hun RPG af. Een game met overduidelijke Blizzard trekjes maar tevens een eigen gezicht.

Zo bont als Blizzard het met de schuivende releasedata van Diablo II en Warcraft III maakte, heeft Larian het niet gemaakt, al kwam de Belgische ontwikkelaar aardig in de buurt.
Vorig jaar op de ECTS sprak ik al met onze Zuiderburen en toen verzekerden ze me dat Divine Divinity (da's net zoiets als Cirkelvormige Cirkel) er snel aan kwam. Een jaar en nagenoeg een ECTS later is er het groots opgezette eindresultaat. Ook op andere punten zijn er overeenkomsten met Blizzard. Zo doet Divine Divinity (da's net zoiets als Zonnige Zon) direct aan Diablo II denken. Gelukkig heeft de hack and slash RPG meer dan genoeg eigen gezicht maar de invloed van Blizzard's game is onmiskenbaar aanwezig. Alleen die naam, Divine Divinity (da's net zoiets als Donderende Donder), waar slaat dat op?


Normalitair is de Stringosaurus een schuchter dier. Maar er zijn momenten dat ze zich wel vertonen.

PROFETIE

Het achtergrondverhaal is niets minder dan hoogdravend en tegelijkertijd behoorlijk cliché. Jij bent de uitverkorene; de afstammeling en boodschapper van de Zeven Rassen der Rovellon. Alleen je weet het niet meer. In het bos word je namelijk aangevallen door een groep Orcs en die gebruiken je schedelpan als boksbal.
Als je bijkomt, blijkt de Healer Joram je opgelapt te hebben met smeersels van paddenkwijl, Gorasul en een dieet van gestoofd paardenhoofd. Binnen mum van tijd ben je weer zo fris als een hoentje en kun je de held gaan uithangen en je roeping volgen.


Ja, dat ziet er spannend uit, he jongens?

De balans in de wereld is namelijk door een kwade kracht totaal verstoord en aan jou de taak om de monsters, slechte wizards en draken tot moes te slaan, dan wel tot as te toveren. Je besluit om poolshoogte te nemen bij de stad Aleroth en het avontuur kan beginnen.

INTERACTIE

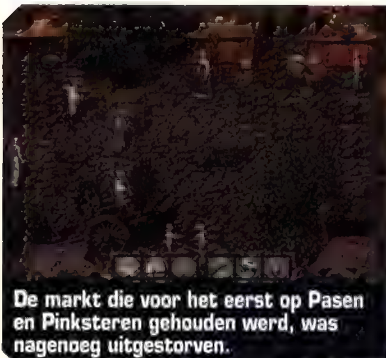
Zo op het eerste gezicht lijkt Divine Divinity (da's net zoiets als Vredige Vrede) een regelrechte Diablo kloon. Isometrisch perspectief, hakken en knokken met bekende RPG karakters, soortgelijke (maar beduidend betere) looks, eenvoudige interface, een overeenkomstig (maar veel uitgebreider) skillsysteem en zelfs de introfilm riekt naar een Diablo ode. Op zich is hier niks mis mee want DD (niet te verwarren met de cupmaat van mijn vriendin) importeert deze elementen met verve en bouwt ze aanzienlijk uit.
Bovendien blaast DD Diablo II weg

Larian Studios / CDV / Mediamix / Tel: 023-5400595 / www.larian.com/Site/english/divinity




Ik vind het een draak van een spel hoor.


Verbazingwekkend, werkelijk, echt waar, prachtig.


De markt die voor het eerst op Pasen en Pinksteren gehouden werd, was nagenoeg uitgestorven.


Ik weet niet wat het is, maar het is vast heel gevaarlijk.


Is dit niet zoiets al een vurige vlammenzee?

op verschillende andere fronten. Om te beginnen is er de diepe interactie met NPC's. In het begin is iedereen vriendelijk of neutraal tegen je, maar ze onthouden je acties en reageren daarop. Doe je klusjes voor ze (subqueesten) dan geven ze je magische voorwerpen of verlagen de prijzen van hun goederen. Ben je bot tegen ze of steel je hun wapens en voedsel, dan worden NPC's geïrriteerd, afstandelijk, sluiten ze hun deuren voor je of vallen je aan. Guards patrouilleren in de stad en zij kunnen je helpen of inrekenen als je het te bont maakt. Wanneer je veel met NPC's praat, krijg je steeds meer informatie en sluiten karakters zich bij je aan. Een vrouwelijke Thief kan bijvoorbeeld zelfs verliefd op je


J.J. kreeg ook een klein rolletje in deze game.


Een wedstrijd winden laten. Eist vroeg of laat zijn tol.

worden (als mannelijke held) of bepaalde acties afkeuren of je ertoe aansporen. Heb je hier allemaal geen zin in dan kun je ook gewoon de solitaire held uithangen en alleen de hoognodige wetenswaardigheden inwinnen. Je maakt het dus zo diep en sociaal-interactief als je zelf wilt. Een andere punt is de omgeving en de objecten erin. Zo kun je tot op zekere hoogte zelf wapens maken of dat laten doen. Nog leuker is de flora en fauna die je op weg helpen. Planten en dieren kunnen een rol spelen. Vergaar wat varens, vleermuizennagels en rode bessen en je hebt een helende cocktail gemixt. En rottend fruit in kerkers en cryptes? Stop het in een glazen potje, laat het ontbinden en je pruttelt je eigen vergif in elkaar. De mogelijkheden die dit oplevert kun je wel raden.

WELKE WEG

Bovenstaande manieren van spelen hangen samen met het karakter dat je speelt en het pad dat je kiest. Er zijn drie babes en drie dudes en je speelt volgens The Way of the Wizard, The Way of the Warrior of The


Zo! Dat gestoofde paardenhoofd is me iets te zwaar gevallen.

Way of the Survivor. De Wizard gaat hoofdzakelijk voor magie, de Warrior voor brute, close combat en de Survivor voor tricks en sluiptactieken. Alle drie de Ways kunnen bovendien elementen van de andere gebruiken maar worden nooit overheersend.
De Ways vallen uiteen in powers en skills. In totaal zijn er maar liefst 96 skills die tevens kunnen variëren in sterkte. De kracht van een spreuk kan uiteenlopen van level 1 tot level 5 en het verschil tussen die twee is aanzienlijk. Daarnaast spelen karaktereigenschappen zoals uithoudingsvermogen, kracht, mana en dergelijke hier ook een rol in.
Neem maar van mij aan dat je enorm veel vaardigheden en magische powers kunt ontwikkelen. Van het transformeren in een geest tot het oproepen van enorme monsters die voor je vechten. Of tijdelijk onzichtbaar worden en daarna de grond uiteen laten splijten door een vulkanische lavastroom. Alleen de hulp van Ed Poweroni en zijn bende inroepen heb ik nog niet ontdekt. Maar voor de rest is nagenoeg al het denkbare mogelijk.

EN DUS...

Dit alles resulteert in een uiterst genietbare game die enorm veel tijd van je vraagt. Zo prijkte de demo op meerdere cover-CD's bij buitenlandse gamemagazines en alleen daarmee kon je je al ruim 15 uur vermaken.
Zo kun je uren in een kroeg tegen Jan en alleman aanpraten voor diepe achtergrondinfo en het vergaren van subqueesten. Heb je daar geen zin in, dan skip je de conversatie en ga je gewoon lekker battelen. Op die manier kunnen zowel de actie georiënteerde gamer als de speler die meer diepgang zoekt, hun ding doen.
Ook met de graphics, sounds en effecten zit het wel snor bij Divine Divinity (da's zoiets als Regenachtige Regen). Met meer dan 20000 speelvelden, honderden NPC's, tig queesten, duizenden objecten, de mogelijkheid om zelf je drankjes samen te stellen, de verschillende sub-plotten en de epische overall verhaallijn kunnen Diaboleske liefhebbers en Baldurieke fans zich opmaken voor een warme herfst en winter vol avonturen. ◀


Wat een dooie boel zeg.


Ach met wat paardenkwijl en Gorasul zijn ze zo weer de oude.

Torus Games / 3D Realms / GOD / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.tako2games.co — GAME BOY ADVANCE

JAN — GRAPHICS 8 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 8 — SCORE 80

Vergeet Duke Nukem Forever en beleef de hoogtijdagen van de Dukester opnieuw in een vers en verrassend lekker avontuur voor de GBA.

DUKE NUKEM ADVANCE

Het mysterie rond de Duke Nukem franchise raast voort. Eerst komt er een matig PC-tussendoortje in de vorm van Manhattan Project en nu valt Duke Nukem Advance op de deurmat. Of Duke Nukem Forever ooit nog het licht ziet, valt te betwijfelen maar de pocket versie maakt veel goed.
In ieder geval voor diegene die hunkeren naar de tijd dat Duke nog een waardig spelicoon was, een held van naam die respect afdwong bij iedereen.
Torus Games heeft een knap staaltje afgeleverd en de eigen ontworpen engine toont de meest geavanceerde first-person shooter op de GBA ooit. Sneller dan Doom en Ecks vs Sever. Mooier ook dan beide voorgangers en vooral technisch beter.
Naast nostalgie is er dus ook vernieuwing, voor handheld begrippen dan. Voor het eerst kun je namelijk omhoog en omlaag kijken, springen en zijn er vloer- en plafond textures. De Pentium 4, 2 GHz gamer denkt nu waarschijnlijk "waar gaat dit over?" maar voor de GBA zijn dit technische grenzen die voorheen nog niet doorbroken waren.

BLOED & BABES

De nieuwigheidjes leveren ook allerlei extra gameplay op. Je kunt brandblussers, televisies en tonnen kapot knallen. Schiet een explosief vaatje stuk en er kan een explosieve kettingreactie ontstaan. Daarnaast zijn er zelfs jump and run puzzels omdat onze Duke, zoals gezegd, op de GBA ook gewoon met de voetjes van de vloer kan. En de besturing blijft kinderlijk eenvoudig. Het leuke is dat Torus samen met 3D Realms Nintendo ervan heeft weten te overtuigen dat een Duke game niet zonder coolness, bloed en babes kan. En dus zijn die aanwezig, zij het met mate. Ook de ironische en sexy reclameborden ontbreken niet.
De game is by the way niet een rechtstreekse poort van de oude PC versie; er is deels een nieuwe (en erg magere maar who cares?) verhaallijn geschreven waarin The Duke voor eens en voor altijd de immer aanwezige aliens van klein tot groot aan pulp mag knallen. Oude en nieuwe karakters zijn van de partij en hetzelfde geldt voort de wapens.

En als je de 19 levels hebt doorgeknald met deze spierbundel, is er altijd nog de Four Player Deathmatch. Zorg wel dat alle deelnemers een cartridge hebben. Hail to the King, Baby!


Zo hier en daar valt er nog wel een kartelrandje te ontdekken.


Typerend voor Amerikanen: ze zijn te vet of te mager.


Dit soort speelgoed mochten wij vroeger nooit hebben.

Koei / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.koei.co.jp — PLAYSTATION 2

BORIS — GRAPHICS 7 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 8 — SCORE 76

Na jaren wachten zijn we eindelijk klaar voor een nieuwe aflevering in de Romance series.

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VII

Het lijkt alweer een eeuwigheid geleden maar het is pas vier jaar terug dat we Romance of the three Kingdoms deel VI hier in Nederland voorgeschoteld kregen. Het waren geen magische eerste dagen maar naarmate de maanden daarop volgden begonnen steeds meer strategy gamers een zwak te ontwikkelen voor dit prachtige sprookje anex RTS game. Ook de setting van dit zevende deel blijft een ware beleving. Het verre oosten van vroeger is een mooie aangelegenheid om je eens te verdiepen in de geschiedenis van dit werelddeel en als je dat doet dan zul je merken dat een boel details in Romance of the three Kingdoms VII behoorlijk authentiek zijn. In tegenstelling tot de voorgaande delen is het nu mogelijk om een aanval vanuit zee te plannen. Iets dat hard nodig was want een afgelegen stad had in het voorgaande deel een grote strategische voorsprong op zijn rivalen.

JAPANMANIA

China speelt in dit zevende deel een belangrijke rol. Niet alleen maakt het de game gevarieerder omdat China en Japan altijd al een haat liefde verhouding met elkaar hadden. Het is ook een welkome afwisseling op het gedoe in Japan. Maar ik moet wel zeggen dat we hier te maken hebben met een serie die eigenlijk ontwikkeld is voor de Japanse markt. De Japan mania die hier in de jaren '90 heeft gewoed zorgde er voor dat met Pikachu, Dragon Ball Z en Sushi ook deze Romance serie naar het westen werd geëxporteerd. Dat wil zeggen dat als je geen eerdere ervaringen met de Romance games hebt, het best wel eens een hele zoute aangelegenheid zou kunnen worden. Je moet een behoorlijk stukje doorzettingsvermogen aan de dag leggen om deze typische Japanse stijl te kunnen waarderen. Maar dan heb je ook wat, zullen we maar zeggen. Romance VII blijft namelijk sowieso een hele sterke RTS game die dankzij zijn setting en de vele details toch iets heel bijzonders kan zijn. Bovendien zijn er niet zo heel veel RTS games op de PlayStation 2 dus we hebben niet veel ruimte om kieskeurig te zijn. De afgekloven Amerikaanse uitdrukking "Try it before you buy it" gaat hier ook op dus ren naar je dichtstbijzijnde videotheek die games verhuurt en probeer Romance of the three Kingdoms VII eens uit.


"Bij de game zit gelukkig een vergrootglas."



Ik zet mijn geld op die Zhao Yun. Hij ziet er nogal gevaarlijk uit namelijk.


"Het is voor de vrouw natuurlijk niet weggelegd zo'n gamepie."

EA'S TROEVEN

"Wij gaan er vanuit dat we met deze games tijdens de kerstdagen op zeker de nummer 1 positie op de charts in handen hebben ... en de nummer 2, 3 en 4!!!" EA bulkt van het zelfvertrouwen.

Zelfs de grootste azijnpisser moest na de persbijeenkomst in Londen beamen dat EA terecht hoog van de toren blaast. EA speelt het slim; alle vier de games die in de spotlights stonden, beschikken over ijzersterke licenties. En ze hebben een bekende naam en/of worden begeleid door een gelijktijdig uitkomende film. Waar we het over hebben? FIFA 2003, Harry Potter and the Chamber of Secrets, The Lord of the Rings: The Two Towers en James Bond 007: Nightfire.

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

PS2 / XBOX / NGC / PC — Release: winter 2002

Het succes van Agent Under Fire heeft EA bewogen tegelijk met de nieuwe Bond film (Die Another Day) opnieuw een eigen, zelfverzonnen Bondgame te releasen. Twee dingen zijn opmerkelijk aan het spel. Allereerst komt de game voor het eerst uit op de PC. Ten tweede heeft EA de huidige Bond, Pierce Brosnan, een zak met duiten voor zijn sophisticated snuit geboden. Pierce zit dus in het spel, en hij lijkt goed.
De game ziet er op alle platformen prima uit. Het is weliswaar geen Unreal 2, Halo of MGS2 kwaliteit, maar het voldoet. Geinig nieuwtje is de Xray vision, waarmee je door muren en kleren kunt kijken. Ja, ook bij de dames.
De levels (op 10 locaties) zijn behoorlijk afwisselend, voor zover we dat nu kunnen inschatten. Racen, first person shooter actie, puzzelen... it's all there. Ook kan elk level op meerdere manieren worden afgewerkt. Het betreft meestal een sneaky, een meer gewaagde en een all out attack manier. Veel tijd is verder gestopt in de multiplay modes van de diverse games.







FIFA 2003

PS2 / PSONE / XBOX / NGC / PC / GBA / GBC — Release: november 2002

Vooraf kregen we de namen van drie van de vier spellen. Bij de vierde game stond SURPRISE. We grapten toen dat het wel FIFA 2003 zou zijn, met geheel vernieuwde broekjes plus het nieuwe kapsel van Beckham. En wie schetst onze verbazing, het was nog FIFA 2003 ook!!?? Eigenlijk een contradictie in terminis: 'een nieuwe FIFA' en 'verrassing'.
Maar goed, laten we stoppen met het soms wat pathetische FIFA gedis. Het team werkt er elk jaar weer hard aan om hun ding beter te maken.
En dat streven gaat ze dit jaar goed af. Zo plakt de bal niet meer aan de voeten van de speler, wat veel natuurlijker aanvoelt. Verder is het mindere passingsysteem uit FIFA 2002 verbeterd. Je kunt nu eindelijk de kracht bepalen. Verder gebruik je de linker analoge stick om de bal iets voor je uit te spelen, waardoor je makkelijker passeert.
Een echt oordeel is nog moeilijk te vormen. De build die wij gebruikten, had daarvoor teveel bugs. Het speelde desondanks al wel beter dan de 2002-versie. Eén ding stond echter al als een huis: de graphics. We speelden met Man United en Van Nistelrooy, Scholes en Beckham zagen er akelig goed uit.
En dan nog even dit. Als je ons uitnodigt om games te bekijken en er vragen over te stellen, en je ons vervolgens een papier geeft waarop staat dat er een GBA-versie komt, zorg er dan voor dat het team er ook wat over kan vertellen. Want met het antwoord 'no comment' kunnen we weinig.







HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

PS2 / PSONE / XBOX / NGC / PC / GBA / GBC — Release: herfst 2002

Respect voor het team dat aan Brilmans avonturen werkt. Zeven games en alle zeven anders. De GBC-versie steekt echt af; het is net als het eerste deel een diepe RPG geworden met veel nieuwe (en betere) minigames plus de mogelijkheid om Wizzardkaarten te verdienen (70 van de 101) en uit te wisselen (31 van de 101).
De overige zes spellen kennen dezelfde verhaallijn (naar het tweede boek van JK Rowling), maar verschillen op subtiele manieren van elkaar. Rowling gaf 50 pagina's extra tekst (die niet in het boek staan) aan EA om die in de games te verwerken en ze zijn netjes over de zes spellen uitgesmeerd. Elke game bezit daardoor andere secret rooms en avontuurtjes.
Bij de NGC-versie past EA voor het eerst de linkmogelijkheid met de GBA toe. Je kunt daardoor bepaalde secrets unlocken. Nog niet je-van-het, maar het begint ergens op te lijken.
De games zien er stuk voor stuk beter uit dan deel 1. Bij de GBC en PSone versie kun je zelfs spreken van kunststukjes. Zo zijn de achtergronden in de GBC-versie twee keer getekend opdat er meer kleuren in verwerkt konden worden.





THE LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS

PS2 / GBA — Release: herfst 2002

We zeiden het al in ons verslag over de E3; The Lord of The Rings op de PS2 zag er eng goed uit. En nu we een half uur met het spel gespeeld hebben, moeten we die uitspraak zelfs aandikken. Het spel ziet er beter uit dan alles wat we tot nu hebben gezien op de PS2. Vergeet kartels, vergeet blokkerigheid, dit is strak. Het gaf ons de hoop dat sommige developers nu eindelijk weten hoe ze met de PS2 moeten omgaan.
Je begint elk van de 13 levels steevast met een stuk uit de film (deel 1 en deel 2 zijn in het spel verwerkt), waarna het beeld plotseling morphed naar ingame footage. En dat heb je dus niet door. Ja na een paar seconden. Maar die seconde dat je het niet ziet, zegt alles over de grafische kwaliteit.
Je vecht met één van de drie speelbare helden (Aragorn, Legolas en Gimli), die elk zeer afwijkende vechtjassen zijn (de volgende titels hebben mogelijk een co-op mode). De actie bestaat voor 70% uit hack and slash en 30% uit avonturieren. Dit omdat EA zo dicht mogelijk bij de feel van de film wilde blijven.
Als we kritiek hebben op het spel, dan is het dat de gameplay na een paar levels eentonig kan worden. Echter, we hebben te weinig gespeeld om dat ook daadwerkelijk te kunnen concluderen. We constateren wel dat het knokwerk veel tactiek vereist, en dat je beloond wordt met punten (opwaardering van wapens) als je combo's uitvoert. Wat de game extra aantrekkelijk maakt, is dat het een maand voor de nieuwe LotR-film uitkomt. En het spel bevat veel stukjes uit die film. Wij adviseren je dan ook sterk dit product in de gaten te houden.







WAT HEBBEN WE TOCH EEN MOOI LEVEN

Het was me het tripje wel. Nog nooit moest de redactie zo vroeg naar Schiphol. In Huize Roding en Belderok ging de wekker om half vijf. Nog even een dankwoord aan onze solidaire vriendinnen, die ons in deze moeilijke uren steunden door zich nog eens lekker om te draaien. Laten we hopen dat de eisprong deze maand extra hard inslaat.
Oorzaak van al dit ondraaglijke leed: vlucht BA 469 van iets over zeven naar Engeland. Omdat je om half vijf nog geen witte boterham met Calvé pindakaas naar binnen krijgt, laat staan een bord Brinta (voor de advertentietarieven, bel met VNU), kom je gebroken op Schiphol aan. En het laffe broodje (spek met ei en mayo voor god sake) dat door de stewardessen (British Airways, neem eens ladies van onder de 65 aan) tijdens de half uur durende vlucht naar Londen in je mond geduwd wordt, neemt dat gevoel niet weg. Heerlijk ook om op zo'n moment te moeten sassen in een toilet op Heathrow met zes overlopende pisbakken.
Het leven wordt pas weer dragelijk als je de andere journo's ziet. Grieken, Portugezen, Hongaren, die zo mogelijk nog vroeger uit hun nest moesten. Sommigen waren zo kapot dat ze op de bank crashten en je rustig geinige foto's van ze kon maken. Wat we niet nalieten natuurlijk. Soms denken we in een achterdochtige bui wel eens dat publishers het bewust doen. Iedereen loopt immers de hele dag tegen de slaap te vechten en kijkt wat wazig naar de schermen. Op zo'n moment pieker je er niet over je kaakspieren op en neer te bewegen voor een kritische vraag.

PLAYSTATION 2 Melbourne House / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.mib2game.com

SCORE 68 | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6 | SKATE

Bij een film van dit formaat hoort bijna vanzelfsprekend een game. Dus is men bij Infogrames zo vriendelijk om er speciaal voor ons weer eentje uit te trappen.

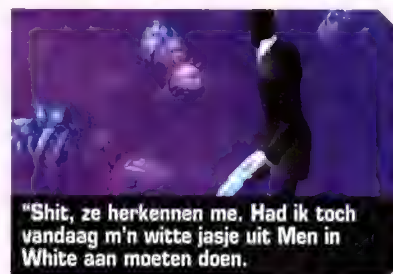
MEN IN BLACK II ALIEN ESCAPE

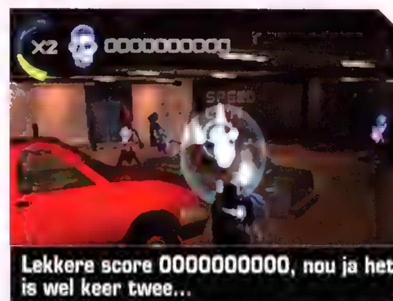
Zeg eerlijk: de eerste MIB-titels die op verschillende consoles verschenen, waren niet echt om blij van te worden maar daar is nu met MIB II: Alien Escape een klein beetje verandering in gekomen. Niet dat deze game (die overigens slechts losjes is gebaseerd op de nieuwste film) nou zo top-of-the-bill is, maar het is in ieder geval niet snel in elkaar geflanst om er vervolgens effe mee in te cashen… en daarmee de gamer flink chagrijnig te krijgen.
Ook in deze game heb je natuurlijk weer de beschikking over agenten Jay en Kay die op pad worden gestuurd. Het is een hele zooi buitenaardse crimineeltjes, jaren geleden namelijk gelukt om uit een ruimteschip te ontsnappen dat een one-way-ticket naar de zon had. Aan het dynamische duo de taak om de Aarde te beschermen tegen die alien thugs.

KNALLEN X3

In deze third person shooter draait het om niets anders dan knallen, knallen en nog eens knallen à la One en Apocalypse op de PSX. Niks stealth hier, tactiek daar; gewoon alle baddies neermaaien tot je er zelf dood bij neervalt.
Nou, die vorm van gameplay heeft in ieder geval niet slecht uitgepakt voor deze titel. In de vier stages in New York (waaronder een kerncentrale en het havengebied – opgedeeld in 21 levels), kun je er met je agent naar keuze vrolijk op los schieten. Beide heren hebben specifieke kwaliteiten, al ontlopen ze elkaar niet al te veel.
Het is trouwens wel aardig om te weten dat als je een stage behaald hebt, je alsnog kunt kiezen voor de andere agent om verder te gaan. Dat maakt een toch wel wat eenzijdige game als deze in ieder geval iets afwisselender.
De zes wapens die je in je bezit kunt krijgen (van een cyan bolt gun tot een grenade launcher) zorgen voor spectaculaire explosies, maar helaas kleven er iets te veel minpuntjes aan deze game om daar optimaal van te kunnen genieten.
Zo wil de besturing nooit echt lekker worden; sommige moves leiden regelmatig tot irritaties omdat de camera niet snel genoeg achter je belandt en je dus een moment het overzicht verliest. En al zijn de alien soorten wel gevarieerd, ze zijn lang niet allemaal even fraai uitgewerkt. Tel daarbij op het redelijk neppe voice acting gedeelte (al zijn slappe one-liners misschien wél jouw pakkie an) en de lange laadtijden voor elk level, en je zult wellicht tot dezelfde conclusie komen als ik: leuke poging, goed voor een paar avondjes ongecompliceerde gamefun; niet meer, niet minder.


De alien gaf zich bloot door in de metro een Spits te lezen.


"Shit, ze herkennen me. Had ik toch vandaag m'n witte jasje uit Men in White aan moeten doen.



Lekkere score 0000000000, nou ja het is wel keer twee…

XBOX Pyro Studios / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.eidosinteractive.com

SCORE 81 | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 9 | JAN

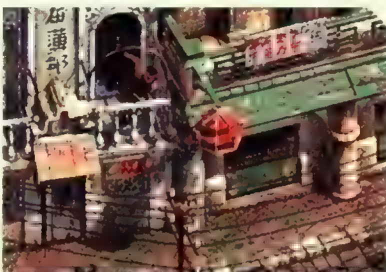
Een van de beste tactische WO II games op PC is er nu voor de Xbox. Ik heb het over Commandos II met de moedige mannen die 't de Duitsers zo lastig maken.

COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE

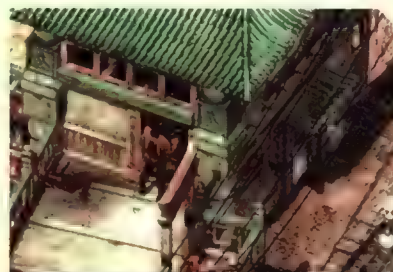
Het originele Commandos was een gigantische sleeperhit; out of the blue scoorde de game unaniem lof en zette het de lijnen uit voor een nieuw genre. Van deel 2 werd vooraf heel veel verwacht en het resultaat was inderdaad een briljante sequel. De titel heeft niet die enorme aantallen verkocht waar de publisher op had gehoopt, maar een succes was het zeker, vandaar dat deel 3 alweer in de maak is.
De Xbox versie die nu is verschenen, laat deel 2 in al zijn glorie herleven en bewijst dat – mits ontwikkelaars er de tijd voor nemen – ook typische muis-keyboard games op een console kunnen aarden.
De point-and-click besturing is vervangen door een eenvoudigere controle waarbij je direct een van de commando's bestuurt met je D-pad of een van de controller sticks. Dit maakt de game een tikje sneller en werkt perfect met een gamepad.
Ook het uitwisselen van goodies (wapens, munitie et cetera) is appeltje eitje. Petje af voor Pyro Studios dat bij een spel waar timing en precisie zo belangrijk is, er in geslaagd is de game Xbox-eigen te maken

PRANGENDE PUZZELS

De core gameplay is natuurlijk precies hetzelfde als bij de PC; met een groep commando's werk je een reeks uiterst gevaarlijke missies af waarbij je de juiste man voor de job inzet. In ruim twaalf missies reis je van het poolgebied naar de hete tropen en is inventiviteit je belangrijkste wapen.
Het mooie van Commandos 2 is de vrijheid; er is niet altijd één oplossing voor de obstakels en de vele soldaten die je (liefst geruisloos) uitschakelt.
De graphics ogen ook op de Xbox fraai en gedetailleerd en het wisselen tussen indoor en outdoor locaties blijft een knap staaltje programmeerwerk. Ook de 360 graden rotatie en de zoomfunctie vinden we terug evenals de extreme moeilijkheidsgraad. Ik moest af en toe weer diep graven in mijn secundaire hersenkwab hoe ik de puzzels op PC ook weer had opgelost en je zult de Heilige Hubertus op je blote knieën danken voor de Xbox harde schijf voor je vele savegames.
Het belangrijkste feit blijft dat een van de beste games uit 2001 ook nu nog steeds als een herenhuis overeind staat. Zoek je hersenpijnigende gameplay in een sprankelend mooie WO II setting waar je zeker weken mee onder zeil bent, dan is Commandos 2 je game!


"Hé commando, kijk effe uit waar je die vuilniszak met bedorven loempia's gooit!"


"Mannen ik begrijp dat jullie slechts 2 cm. groot zijn, maar dat mag niemand er van weerhouden die moffen ongelofelijk aars te kicken!"


"WILMAAAAA!"

Rage / Hemesoft / Tel: 023-5530130 / www.rage.co.uk — GAME BOY ADVANCE

SKATE	GRAPHICS	6	REPLAY	6	GAMEPLAY	5	54 SCORE

David Beckham als cartooneske peuter in een platformgame op de GBA? Het moet niet veel gekker worden!

GO GO BECKHAM!

De volledige titel van de game? Go Go Beckham: Adventure On Soccer Island. Poeh, da's een mondvol. Oké, ik begrijp best dat die Spice Boy wereldwijd behoorlijk wat bekendheid geniet, ook bij kids. Maar om 'm in een olijke platformgame neer te zetten, da's toch een beetje vergezocht als je 't mij vraagt. Zou 't misschien kunnen zijn omdat Rage met hun footie-sim David Beckham Soccer de plank volledig heeft misgeslagen (face it, die zoog) en het nu uit pure wanhoop maar over een andere boeg gooit? Duidelijk is in ieder geval dat ze met hun licentiedeal tot 2004 het onderste uit de kan proberen te halen.
Anyway, verwacht met Go Go Beckham dus geen echt voetbalspel. De enige connectie met die sport zit 'm in de naam Beckham en het feit dat ie een bal aan z'n voeten heeft.

KIDDY

Voor alle duidelijkheid: dit is dus echt een game waar je met je tengels vanaf moet blijven wanneer zachte donshaartjes boven je lip doorkomen. Hij is puur gericht op het hele jonge publiek.
De duivelse Mr. Woe heeft een betovering uitgesproken over Soccer Island en haar inwoners. Alsof dat nog niet erg genoeg is, steelt ie ook nog eens alle ballen op het eiland. Zaak voor onze kleine David om Woe en zijn handlangers (nogal vreemd ogende monsters) een kopje kleiner te maken met behulp van de bal die continue in z'n buurt is. Hij kan ermee dribbelen, koppen en natuurlijk trappen.
De game begint met een keuzemenu dat verdacht veel lijkt op dat van Mario Party op de N64 en voor je het weet krijg je in een kleurrijk wereldje dat over de gehele lengte niet al te gevarieerd is, de gekste monsters op je dak. Sommigen zijn groot en log, andere zijn weer klein en rap. En knap irritant ook.
Jou rest één ding: aanleggen en kapot trappen die gasten. Dan balletjes in beslag nemen, speciale items als coins en eieren scoren en af en toe met een ander soort ballen spelen (zoals een strandbal en een soort kanonskogel - au). Niet echt veel bijzonders dus.
Het kleurgebruik is overigens best oké (lekker kiddie) en facetten als de moeilijkheidsgraad en snelheid van de game zijn ook wel in orde. Het spel wil echter nooit echt spannend of leuk worden.
Dat zeg ik overigens niet omdat ik al wat ouder ben en dit soort games niet dig; ik liet mijn neefje van acht dit spel spelen en hij legde het na een half uurtje alweer naast zich neer. Hij vond het niet zo leuk.
Nee, wat dat betreft zijn er in dit genre wel betere games op de GBA te vinden dan Go Go Beckham! ◀


Zo te zien zit Oliver Kahn ook in de game!



Van de besturing kan Fifa nog een hoop leren.



Is dat niet een hele slechte Guus look-a-like?

Infinite Machine / THQ / Atoll Soft / Tel: 0318-505464/ www.thq.com /newlegends — XBOX

JAN	GRAPHICS	6	REPLAY	4	GAMEPLAY	4	42 SCORE

New Legends is op papier een verdraaid leuke game, maar na een uurtje gamen ren je huilend naar je moeder toe voor een spelletje mens erger je niet.

NEW LEGENDS

Hoe is het toch mogelijk? Sommige developers weten onaardse krachten aan te wenden om een in theorie fantastisch concept volkomen om zeep te helpen. Ik moet me momenteel inhouden om geen scheldkanonnade af te steken en zodoende niet meer aan de argumentatie toe te komen.
Wat is het geval? Jij speelt Sun, een jonge held die het nieuwe China moet redden uit de klauwen van de boosaardige Xao Gon.
Machtswellustige Xao Gon heeft je vader en je broer omgebracht dus de wraakgevoelens borrelen in je aderen. Daarnaast krijg je hulp van een ouwe gast met guns en de blauwe half-demon Boo. Beide side-kicks zijn net zo gewenst als Jar Jar Binks in Star Wars: Episode I - ze zijn allesbehalve behulpzaam in de battles met honderden vijandelijke ninja's.
Echter, Sun is dé man want hij kan twee verschillende wapens tegelijk bedienen via twee afzonderlijke actie knoppen. Combineer dit met springen en strafen en je hebt meesterlijke combo's tot je beschikking. Moves waarbij je in de ene hand een zwaard houdt en in de andere een gun. Of in beide handen twee dodelijke dolken waarmee je super smooth je vijanden aan reepjes rijgt. De bewegingen van Sun zijn vloeiend en stijlvol. Dante (uit Devil May Cry) move over?

BENEDEN PEIL

Absoluut niet! Rayman brengt in deze game nog meer schade toe dan Sun. Waarom? Omdat de aanvallen nauwelijks zijn te richten. Als je eenmaal een sprong maakt kun je niet meer bijsturen en dus loop je soms in het wilde weg te hakken terwijl je vijand achter je staat. Ook de camera helpt je van de wal in de sloot en kan de actie op het scherm niet bijhouden. Daarbij komt dat je sidekicks (die bejaarde en de blauwe snijboon) en je vijanden beschikken over het IQ van een dronken aardbei. Ze blijven plakken in muren, kunnen je niet vinden, laten zich eenvoudig afslachten en worden te pas en te onpas door het scherm geteleporteerd omdat ze achter een pilaar bleven steken. Een oude bug die nota bene op de Xbox de kop op steekt!
De coole vechtmoves worden naast het lastig richten nog eens om zeep geholpen door het repetitieve en laagdrempelige karakter van de battles. Gewoon op knopje A rammen en je wint ieder gevecht. En dan heb ik het nog niet eens gehad over de sound en de graphics die op alle punten beneden peil zijn. New Legends is een legende die meteen weer oud en vergeten is. ◀


Even wat scheenbeenderen doormidden klieven.


Ik had me een warm onthaal toch anders voorgesteld.

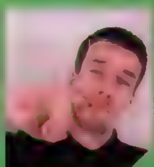

Ja, helemaal goed. Dat is 4 op 1 rij.

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Vaarwel, zon, zee, strand, zonnebrillen, zonnebrand, zand tussen de tenen, dames met korte rokjes, bikini's, smeltende ijsjes waardoor je handen onder de kleverige troep zitten, overvolle terrasjes waar het vechten is om een stoeltje onder de parasol, lauw bier omdat je vergeten bent het in de schaduw van de parasol te zetten waar je zo hard voor had gevochten, wespen in bierflesjes waardoor je het hele flesje nu kan weg mieteren, barbecuen in je tuintje genietend van zwartgeblakerde spareribs en karbonades, ik zal jullie missen en misschien tot volgend jaar.
Ik begroet in ieder geval de herfstachtige zondagen waarop nu eindelijk gegamed kan worden. Game on!!!

JEROEN



STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:

POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

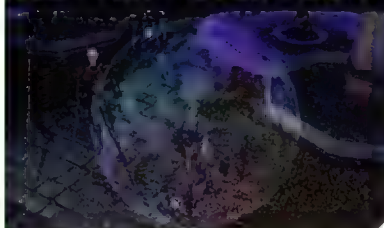
VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:

Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 90 444 (€ 0,45 per minuut)
België: 0900 - 10 800 (€ 0,45 per minuut)

SONY INTERNETSITES VOOR SPELHULP:
www.playstationcommunity.nl
www.playstationcommunity.be

PC

NEVERWINTER NIGHTS





Druk op ~ en toets in:

cheat	resultaat
DebugMode 1	Cheats geactiveerd
dm_god	Godmode
dm_givegold X	Vul bij X een getal in voor extra goud
GiveXP X	Vul bij X een getal in voor extra xp
SetCon X	Vul bij X een getal in voor extra Con
SetWis X	Vul bij X een getal in voor extra Wis
SetINT X	Vul bij X een getal in voor extra Int
SetSTR X	Vul bij X een getal in voor extra Str
SetCHA X	Vul bij X een getal in voor extra Cha

Bij sommige codes komt er Enter Target Mode te staan, klik dan gewoon op je ventje.

p-m I Internet

PC

WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS





Cheats
Druk op "Enter" om de chatbox te openen, tik daarna één van de volgende codes. Druk nog een keer op "Enter" om de cheat te activeren.

Cheats	Resultaat
whosyourdaddy	Onsterfelijk en one hit kills
Iseedeadpeople	Volledige map
Allyourbasearebelongtous	Meteen winst
Somebodysetusupthebomb	Instant defeat
Strengthandhonor	Toch doorspelen na verlies
Greedisgood	500 goud en hout
Thereisnospoon	Oneindig veel mana

Lex Bouwman I Soest

PC

ROGUE SPEAR

Wapens van terroristen
Om met de wapens van de terroristen te spelen moet je het volgende doen:
Ga naar het bestand **primary.itm** in de Kit folder (Staat in de Data Folder) en klik erop met de rechter muisknop (Maak wel eerst een backup). Klik op eigenschappen en haal het vinkje bij Alleen-Lezen weg. Klik op toepassen. Open het bestand nu met Word of een andere tekstverwerker.
In het bestand staan de eigenschappen van de wapens. Bij elk wapen staat een cijfer waarachter staat: //Game Type. Verander dit cijfer bij elk wapen in nul. Sla het bestand op en doe hetzelfde met het bestand **special.itm** en start Rogue Spear op. In de wapenlijst staan naast de gewone wapens nu ook de volgende:
Ak-47
Ak-74
C-4 Bom
Dragunov
Rookgranaat
Skorpion
Uzi

Arjan van Vliet I Bergambacht





PS2

DRIVEN

Voer in het hoofdmenu de volgende codes in:

Alle auto's:

Alle racers unlocken in story mode:

Alle tracks:

Rob van Es I Internet

CHECK DE CHEATS VOOR:

2002 Fifa World Cup	(PS2)
Castlevania: Harmony Of Dissonance	(GBA)
Freekstyle	(PS2)
Luigi's Mansion	(NGC)
Neverwinter Nights	(PC)
Nightcaster	(Xbox)
Rogue Spear	(PC)
Star Trek Voyager: Elite Force	(PS2)
Star Wars Jedi Starfighter	(Xbox)
Super Smash Brothers Melee	(NGC)
Warcraft 3: Reign of Chaos	(PC)

PSX

2002 FIFA WORLD CUP





Hoe welke teams te unlocken?

All European: Win het WK met een Europees land

All American: Win het WK met een Noord of Zuid-Amerikaans land

All Asian: Win het WK met een Aziatisch land

All African: Win het WK met een Afrikaans land

Overige Tips:

Makkelijker scoren:

Val van de zijkant aan, de keeper heeft dan veel meer moeite de bal tegen te houden.

Minder vaak een overtreding bij tackelen tegenstander:

Zet de strengheid van de scheidsrechter op gedefinieerde stand op zijn allerlaagst, er wordt nu minder vaak gefloten bij een tackle.

Marc (Rpg_Master) Westhoeve. I Internet

NGC

SUPER SMASH BROTHERS MELEE

Secret Stages

Superflat World: Flat zone

Versla de Mode met Mr. Game and Watch

Planet Zebes: Brinstar Depths

Speel 50 VS Matches

Eagleland: Fourside

Speel 100 VS Matches

F-Zero Grand Prix: Big Blue

Speel 150 VS Matches

Kanto Skies: Poke' Floats

Speel 200 VS Matches

Mushroom: Kingdom II

Win de Birdo Trophy

Special Stages: Battlefield

Voltooi de All-Star Mode

Final Destination

Voltooi Event Match Level 51

Past Stages: Dream Land

Voltooi Break the Targets met alle 25 characters



Yoshi's Island

Haal meer dan 1,315 feet in de Home-Run Contest

Kongo Jungle

Overleef de 15-Minute Melee

Bas van Dun I Internet

NGC

SUPER SMASH BROTHERS MELEE

Event 50 Mater Hand en Crazy Hand

Deze twee zijn behoorlijk moeilijk maar als je dit gewoon volgt is het te doen. Voor deze event heb je Kirby nodig. Ga als eerste naar Master Hand (de rechter) deze sla je door in de lucht te springen en je ronddraaiende hamer (B rechts) te gebruiken(zo'n 30%). Daarna doe je meteen in de lucht een double fast kick (A rechts smash) deze geeft zo'n 20%. Na deze 2 aanvallen zal Crazy of Master Hand jou proberen aan te vallen, vlieg vlug de lucht in en doe een stone attack (B onder) deze dient als een schild een geeft ook nog eens schade. Als Master of Crazy Hand jou wil grijpen (zie je als ze omhoog gaan en er allemaal blauwe sterretjes omheen komen) blijf gewoon stil staan en als hij bijna bij je is buk je gewoon. Dit alles herhaal je totdat Master Hand dood is. Nu ga je Crazy Hand aanvallen, maar hier moet je oppassen want als er 1 hand over is wordt de ander sterker. Dus is het verstandig als je elke keer maar 1 aanval op hem doet. Wissel ook elke keer de aanvallen af, want ze geven voor elke keer dat je ze achter elkaar gebruikt minder schade. Is het gelukt dan kun je verder met Event 51.

Event 51 Giga Bowser, Mewtwo en Ganondorf

Dit is het moeilijkste gevecht dat je in dit spel tegenkomt. Ook hiervoor gebruik je Kirby. Vlieg omhoog en doe een stone attack (probeer wel altijd 2 vijanden te raken). Herhaal dit nog 2 keer waardoor ze alledrie al wat schade hebben. Vlieg vlug naar de kant waar ze eerst nog helemaal naartoe moeten lopen. Wanneer ze bij jou in de buurt zijn doe je zo'n 15 final cutters hierdoor krijgen ze heel veel schade. Vlieg weer omhoog en doe nog 2 stone attacks en ga nu weer na de andere kant en laad je op voor een smash attack. Nu zullen er zeker 2 KO gaan. Zo ga je door, maar als je in de problemen komt en je kunt niet meer over ze heen vliegen probeer dan uit het scherm te vliegen (nog wel dat je terug kunt vliegen) en je ziet dat Giga Bowser Mewtwo en Ganondorf van het platform wegduwt (soms wordt Giga Bowser weggeduwd). Zo ga je door en speel je Event 51 uit.

Giga Bowser

Deze kom je tegen als je de adventure op normal en zonder continues en alle 12 stages binnen 18 minuten uitspeelt.

Crazy Hand

Deze kom je tegen als je de classic op normal en zonder continues en binnen 15 minuten uitspeelt. Als je Master Hand aan het bevechten bent en hij minder dan 150% heeft dan komt Crazy Hand tevoorschijn.

Giant Kirby

Deze kom je tegen als je in de adventure het Kirby team binnen een halve minuut verslaat.

Favoriete liedje in de gallery

Ga naar de soundtest en kies een liedje dat je leuk vindt en luister er even naar nu houd je B ingedrukt en ga je naar de gallery om je trophies te beluisteren met je favoriete muziekje.

Fox en Falco truukje

Ga met Fox of Falco in een van hun levels naar een plek waar de vijand niet vlug zal komen en druk dan snel links rechts links rechts op de vierpuntstoets. Nu zie je dat Fox of Falco bukt en een signaal ontvangt en ga je met: Slippy Toad, Peppy Hare, Falco Lombardi en Fox McCloud gesprekjes voeren en zullen ze grapjes maken, info geven of de vijand aanvallen.

Samus, Link en Young Link truukje

Als je van een platform afvalt en je kunt er niet meer op met de B boven sprong gebruik dan de Grappling Beam of de Hookshot en mik op de kant van het platform en je ziet dat je dan blijft hangen gebruik dan A om jezelf op te hijsen

Zelda truukje

Als je meteen met Sheik wilt beginnen moet je A ingedrukt houden en op start drukken nu zul je met Sheik

Captain Falcon en Ganondorf truukje

Als je met een van hen ergens afvalt en je kunt niet meer springen druk dan op B onder nu zul je een gewone sprong maken en nog een B boven sprong.

Peach truukjes

Met B onder trek je groente uit de grond. De groente met een knipoogje geven 10% en de rest 6%. Als je een groente uit de grond hebt getrokken en op A drukt om ze weg te gooien zegt ze niks, maar als je op B onder drukt zegt ze: Jahoo, Jeah etc. Soms trek je andere dingen dan groente uit de grond soms pak je een Beamsword, Freezie etc. Als je een mr Saturn uit de grond trekt en hem vast houdt wordt hij bang en gaat hij heel hard trappelen.

Fox en Falco truukje 2

Als iemand een Pokéball naar je gooit druk je op B onder nu kaats jij de pokeball terug en zal de Pokémon niet jou aanvallen maar degene die hem gooide.

Electrode truukje

Als een Electrode op het punt staat te ontploffen en rood wordt, kun je hem oppakken en naar iemand toe gooien.

Peach truukje 2

Als je bij de tweede sprong de springknop ingedrukt houdt kun je blijven zweven en naar links en rechts bewegen.

Ice Climbers truukje

Met Bobo en Nana kun je 2 items te gelijk oppakken als er 2 items dicht bij elkaar liggen.

Hamer truukje

Als je met een hamer de kop verliest kun je de kop oppakken en naar iemand toegooien deze heeft hetzelfde effect als een honkbalknuppel.

Homeruncontest

Hiervoor gebruik je dr. Mario. Doe 3 keer A boven smash (zorg dat de zandzak wel op zijn oude plek terugkomt). Nu doe je een heleboel B rechts en daarna nog als het kan een paar vitamientjes B. Als hij 115% 125% heeft sla je met de honkbalknuppel een honkbalswing. Nu zal je rond de 500 m slaan.

Paul Straetmans I Nijmegen

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

XBOX

NIGHTCASTER



Dark rune
Ga naar Chapter 10 en herenig de 2 kinderen met hun moeder om deze rune te krijgen.
Light rune
Ga naar Chapter 3 en de heks en haar zuster zullen je deze rune geven.
Fire rune
Ga naar Chapter 4 en versla de Beguiler en zijn clown om bij de rune te komen.
Water rune
Ga naar Chapter 8 en herenig de verloren broers om deze rune te krijgen.
Als je een mushroom-ring gebruikt, moet je je laatst opgeslagen spel laden om over volledig leven te beschikken.

Frans van den Heuvel | Internet

XBOX

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

Master code
LONGO
Onsterfelijk
SOLID
Mara Jade's Z-95 Headhunter
HUNT
Verschillende camerahoeken
DARON
Advanced Freefall ship
Behaal de bonus objective in Act 3 Mission 1
Advanced Havoc ship
Behaal de bonus objective in Act 3 Mission 3
Advanced Jedi Starfighter
Behaal de bonus objective in Act 2 Mission 4
Advanced Zoomer ship
Behaal de bonus objective in Act 2 Mission 3
Republic Gunship
Behaal de bonus objective in Act 3 Mission 5
Sabaoth Fighter
Behaal de bonus objective in Act 2 Mission 5
TIE Fighter
Behaal de bonus objective in Act 1 Mission 4
X-Wing
Behaal de bonus objective in Act 1 Mission 3
Slave 1 ship
Behaal de bonus objective in alle missies



Hint: Verborgen objectives
Mission 1: Vernietig het spy ship
Mission 2: Zorg ervoor dat geen enkel vijandig schip op het strand landt
Mission 3: Vernietig alle lopende Starfighters in de hangar
Mission 4: Vernietig alle Tractor Beam torens
Mission 5: Vernietig alle vijanden
Mission 6: Behaal de missie in minder dan negen minuten
Mission 7: Vernietig alle drie de Trade Federation Freighters
Mission 8: Vernietig alle Landers en Super Freighters
Mission 9: Voorkom dat alle Hex Deployers ontsnappen
Mission 10: Verlies geen van de vriendschappelijke Tugs
Mission 11: Vernietig alle Trade Federation Landers
Mission 12: Vernietig alle Turrets
Mission 13: Vernietig alle Bunkers
Mission 14: Alle Mere Transports moeten de tocht overleven
Mission 15: Alle Mere Cruisers moeten de tocht overleven

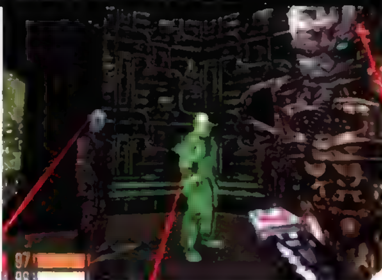


Hint: Verborgen objectives voor twee spelers
Mission 1: Behaal de missie in minder dan 4 minuten
Mission 2: Vernietig alle Trade Federation Carriers
Mission 3: Vernietig alle deuren van het station
Mission 4: Vernietig alle Trade Federation Sub docks
Mission 5: Bescherm alle gebouwen
Mission 6: Vernietig alle containers
Mission 7: Vernietig alle Sabaoth crafts
Mission 8: Vernietig alle defense barracks
Mission 9: Voorkom dat alle Drop Ships landen
Misson 10: Vernietig alle Reavers
Mission 11: Vernietig alle Missile Frigate groepen
Mission 12: Vernietig Cruiser zonder de orbital cannon te gebruiken
Mission 13: Verlies geen Clones
Mission 14: Behaal de missie in minder dan negen minuten
Mission 15: Vernietig alle turrets op de Destroyers en de Flagships

PS2

STAR TREK: VOYAGER ELITE FORCE

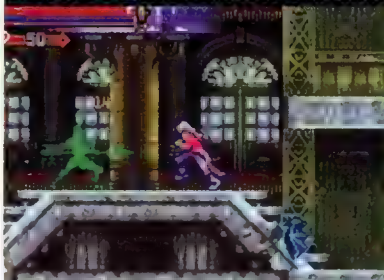
Volle munitie
Druk op START om het spel te pauzeren en houd R1 + R2 ingedrukt, druk dan op SELECT om je munitie te herstellen.
Oneindig veel munitie
Druk op START om het spel te pauzeren en houd L1 + L2 + R1 + R2 + ● ingedrukt, druk dan op SELECT.
Alle wapens
Druk op START om het spel te pauzeren en houd L1 + L2 + R3+ R1 + R2 ingedrukt, druk dan op SELECT.
Autotarget mode
Druk op START om het spel te pauzeren en houd L1 + L2 ingedrukt, druk dan op SELECT.
Hervul armor tot 100
Druk op START om het spel te pauzeren en houd L1 + R1 ingedrukt, druk dan op SELECT.

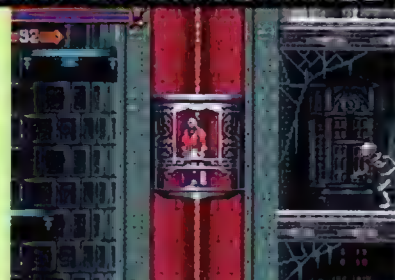


999 gezondheid
Druk op START om het spel te pauzeren en houd L1 + L2 + R1 + R2 ingedrukt, druk dan op SELECT.
God mode
Druk op START om het spel te pauzeren en houd L1 + L2 + R3 + R1 + R2 ingedrukt, druk dan op SELECT.
Undead mode
Druk op START om het spel te pauzeren en houd R1 + R2 + R3 + L1 + L2 + L3 + SELECT ingedrukt.

GBA

CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE





Speel als Maxim Kischine:
Voer MAXIM in als naam nadat je de game hebt uitgespeeld.
Geen magic:
Voer NO MAGIC in als naam nadat je de game hebt uitgespeeld.
Hard mode:
Voer HARDGAME in als naam nadat je de game hebt uitgespeeld.
Boss Rush mode:
Speel de game uit om the Boss Rush mode vrij te spelen.
Classic Simon:
Unlock eerst de Boss Rush mode.
Druk dan: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Select als het Konami logo in beeld staat. Selecteer Boss Rush mode, en je speelt met de NES-versie van Simon Belmont.

NGC

LUIGI'S MANSION

Tips

Hoe vind je de items van Mario?

Pet
Deze vind je in de wasmachine in de laundry room 1f

Handschoen
Deze vind je in de projector room 1f

Ster
Deze vind je in de observatory 2f

Schoen
Deze vind je in the twins room 2f

Brief
Deze vind je in het vogelhuisje in the garden 1f

Element medailles

Fire
In the mirror room 1f

Water
In the kitchen 1f

Ice
In the tearoom 3f

Hoe vang je de bosses?

Chauncy
In het begin stuurt hij hobbelpaarden op je af. Probeer deze te ontwijken: Vervolgens probeert hij je met ballen te raken. Ontwijk ook deze, maar zuig de bal die blijft liggen op ,en schiet deze naar Chauncy. Hierdoor raakt hij korte tijd bewusteloos, dit is het moment waarop je hem moet opzuigen. Herhaal dit een paar keer en je hebt hem gevangen.

Bogmire
Zuig een van zijn schaduwen op, en schiet deze tegen Bogmire. Kijk wel uit, want ze komen in groepen. Als je een schaduw hebt gevangen, moet je deze tegen Bogmire aanschieten. Begin vervolgens meteen met het opzuigen van de baas, herhaal dit tot hij is gevangen.

Boolossus
Als eerste moet je deze boss vastzuigen. Duw hem vervolgens tegen de punt van het eenhoornstandbeeld om hem uit elkaar te laten springen. Zuig vervolgens een ice-element op, en bevries zoveel mogelijk Boo's. Herhaal dit tot je de baas hebt verslagen. (Hoe meer Boo's je opzuigt, hoe lastiger het wordt. Soms moet je het element tegen een Boo aanschieten).

King boo/Bowser
Probeer in het begin een redelijke afstand te nemen, zodat je de stekelbommen die hij naar je toe gooit gemakkelijk kunt ontwijken. Zuig dan zo'n stekelbom op, en wacht tot hij vuur begint te spuwen. Dit is het moment waarop je een bom tegen zijn kop moet knallen. Hierdoor komt King Boo tevoorschijn, begin dus meteen te zuigen, en herhaal deze stappen tot je hem hebt verslagen.

Tips
Sommige deuren zijn nep. Zuig eraan om te zien of ze nep zijn, of verbrand ze met het vuur-element.
Geef alle planten in the Mansion water om vele schatten te krijgen.
Vuur verslaat ijs, ijs verslaat water, water verslaat vuur.
Vang alle vijftig Boo's om een gouden diamant te krijgen.
Geef het zaadje bij de hond telkens water nadat je een boss hebt verslagen.
Soms verschijnt er een gouden muis, vang deze voor geld.
Soms verschijnt er een blauw razendsnel spookje, vang deze voor geld.



In the Butler's room zit ergens in de muur een muizenholletje. Duw op X als het bolletje op het muizenhol staat gericht om een geheime kamer te ontdekken.
Ga het dak op en loop naar rechts om een trap te vinden. Klim erop en ga de schoorsteen binnen om de Sealed Room te bereiken.
Verzamel zoveel mogelijk parels van een schilderijspook om de lijst van zijn schilderij te veranderen. De gouden lijst is de beste.
Doorzoek alle kamers voor schatten om je rank te bepalen. Deze rank verschijnt als je het spel hebt uitgespeeld.

Davey de Vos | Urmond

PS2

FREEKSTYLE

Master code:
LOKSMITH
Alle karakters:
POPULATE
Alle kostuums:
YARDSALE
Alle banen:
TRAKMEET
Alle motoren:
WHEELS
Geen motor:
FLYSOLO
De motor heeft altijd vlammende wielen:
FIRESALE
Slow motion effect:
WTCHKPRS
Low gravity:
FTAIL
Freekout meter is altijd actief:
ALLFREEK
Clifford Adoptante:
COOLDUDE
Mike Jones:
TOUGHGUY
Jessica Patterson:
BLONDIE
Greg Albertyn:
GIMEGREG
Rijder draagt een helm:
HELMET
Burn It Up track:
CARVEROK
Gnome Sweet Gnome track:
CLIPPERS
Let It Ride track:
BLACKJAK
Rocket Garden track:
TODAMOON
Crash Pad FreeStyle track:
WIDEOPEN
Burbs FreeStyle track:
TUCKELLE
Brian Deegan's Dominator bike:
WHOZASKN
Brian Deegan's Heavy Metal bike:
HEDBANGR
Brian Deegan's Mulisha Man bike:
WHATEVER
Brian Deegan's Muscle Bound costume:
RIPPED
Brian Deegan's Commander costume:
SOLDIER
Clifford Adoptante's Gone Tiki bike:
SUPDUDE
Clifford Adoptante's Hang Loose bike:
STOKED
Clifford Adoptante's Island Spirit bike:
GOFLOBRO
Clifford Adoptante's Tiki costume:
WINGS
Clifford Adoptante's Tankin' It costume:
NOSLEEVE
Greg Albertyn's Champion bike:
NUMBER1
Greg Albertyn's National Pride bike:
PATRIOT
Greg Albertyn's The King bike:
ALLSHOOK
Greg Albertyn's Sharp Dresser costume:
Enter ILOOKGUD
Greg Albertyn's Star Rider costume:
COMET
Jessica Patterson's Charged Up bike:
LIGHTNIN
Jessica Patterson's Racer Girl bike:
TONBOY
Jessica Patterson's Speedy bike:
HEKACOOL
Jessica Patterson's Warming Up costume:
LAYERS
Jessica Patterson's Hoodie Style costume:
NOT2GRLY
Leeann Tweeden's Hot Stuff bike:
OVENMITT
Leeann Tweeden's Seducer bike:
GOODLOOK
Leeann Tweeden's Trendsetter bike:
STYLIN
Leeann Tweeden's Fun Lovin' costume:
THNKPINK
Leeann Tweeden's Red Hot costume:
SPICY
Mike Jones' Beater bike:
KICKBUTT
Mike Jones' Flushed bike:
PLUNGER
Mike Jones' Lil' Demon bike:
HORNS
Mike Jones' Blue Collar costume:
BABYBLUE
Mike Jones' High Roller costume:
BOXCARS
Mike Metzger's Bloodshot bike:
EYEDROPS
Mike Metzger's Rhino Rage bike:
SEVENTWO
Mike Metzger's Rock Of Ages bike:
BRRRRRAP
Mike Metzger's Ecko MX costume:
HELLOOOO
Mike Metzger's All Tatted Up costume:
BODYART
Stefy Bau's 211 bike:
TWONEONE
Stefy Bau's Amore bike:
HEREIAM
Stefy Bau's Disco Tech bike:
SPARKLES
Stefy Bau's Playing Jax costume:
KIDSGAME
Stefy Bau's UFO Racer costume:
INVASION

www.mycom.nl

GRATIS PC of Wireless LAN!

Bij aankoop van het nieuwste ASUS P4 Notebook



ASUS Notebook

- Intel® Pentium® 4 2.0 GHz processor
- combo CD-RW / DVD • 15,1" TFT • 256MB geheugen
- floppy disk • 40GB harde schijf • 2x Firewire 1394
- 32MB ATI grafische kaart • 2x USB • externe VGA
- Windows XP NL • luxe draagtas.

ASUS L3800s Notebook **€ 2.495**

Met GRATIS PC of Wireless LAN

GRATIS

OF

GRATIS



- compatibel met IEEE 802.11b
- beveiligde draadloze verbinding 64 / 128 bit • point-to-point / point-to- multi-points • 10BaseT • 11Mbps



Monitor en speakers zijn optioneel.

Krachtige ASUS PC!

- Intel® Celeron® 1.3GHz • 256MB SDRAM • WD 20GB harddisk • 52 speed CD-Rom • Logitech keyboard
- Logitech Wheelmouse • video 3D graphics
- 16 Bit Stereo geluidskaart • Netwerkkaart 10/100 Mbps • 56 Kbps Fax/modem

ASUS Terminator Workstation Intel®



ComfortCard

Je kunt de ASUS L3800s natuurlijk ook in termijnen betalen. Slechts € 131,99 per maand Wel zo comfortabel!
Toetsing en registratie BKR Tiel. Vraag naar de voorwaarden

ASUS L3800s Notebook

Als je geen genoegen neemt met de allernieuwste technologieën, dan is dit het notebook voor jou. Met dit ultieme hoogstandje van techniek ben je je tijd ver vooruit. Voorzien van de meest krachtige 2.0 GHz processor, combo CD-RW/ DVD, riant beeldscherm en enorm werkgeheugen werk je over jaren nog steeds in de toekomst.

! MyCom Voordeelweken

- Computers • Notebooks • Componenten • Monitoren • Digitale Camera's
- Webcams • MP3 • CD/ DVD • Modems • Printers • Scanners

tot 20% voordeel · tot 40% voordeel · tot 60% voordeel · GRATIS

MYCOM VOORDEELWEKEN 19 AUGUSTUS T/M 8 SEPTEMBER

- **MyCom Amsterdam** Ceintuurbaan 113-115, Tel: 020-4709595, ceintuurbaan@mycom.nl
- **MyCom Amsterdam** Kinkerstraat 288, Tel: 020-4890077, kinkerstraat@mycom.nl
- **MyCom Eindhoven** Montgomerylaan 331, Tel: 040-2962762, eindhoven@mycom.nl
- **MyCom Haarlem** Zijlweg 26, Tel: 023-5322597, haarlem@mycom.nl
- **MyCom Hoofddorp** Kruisweg 985, Tel: 023-5556633, hoofddorp@mycom.nl
- **MyCom Rotterdam** Marinierseweg 106-108, Tel: 010-4111800, rotterdam@mycom.nl
- **MyCom Utrecht** St. Jacobsstraat 121-123, Tel: 030-2300615, utrecht@mycom.nl
- **MyCom Direct** Online bestellen, www.mycom.nl, 0800-8170 (GRATIS)

MyCom® de betere computerwinkel

Gebruikte afbeeldingen zijn illustratief en kunnen afwijken van het omschreven product. **Alle prijzen zijn inclusief BTW** en onder voorbehoud. Op alle leveringen zijn onze algemene verkoop- en leveringsvoorwaarden van toepassing. Een afdruk van deze voorwaarden is kosteloos verkrijgbaar bij onze winkels

PRETPOOK WAAR OP AFSTAND GELUID UIT TRILT

ONDER REDACTIE VAN JEROEN

HOTAS COUGAR



Via een vage uitnodiging belandden we ooit eens per ongeluk op zo'n Flightsim-dag. Voor we het wisten stonden we tussen de volwassen mannen verkleed als piloten en wannabee KLM-personeel. Veel van die gasten hadden hun eigen cockpit nagebouwd en hun complete vliegmachine op de aanhangwagen naar het evenement meegezeuld. Jan mag dan af en toe een Brc-schedel met geitenbloed achterover slaan, maar dit ging veel verder.
Voor het soort fanatieke flightsim-freaks dat we die dag tegenkwamen, is er nu de HOTAS Cougar van Thrustmaster. Dit is werkelijk de meest realistische flightpook ooit, de stick en de gashendel zijn exacte kopies van die uit een F16-cockpit. De overeenkomsten zijn zelfs zo groot dat deze Cougar gebruikt wordt door de piloten van de US Air Force om mee te trainen. Deze pookset bevat dan ook meer dan tig knoppen, en om die allemaal in te stellen en uit je kop te leren, daar ben je wel even mee zoet. Nogmaals, dit is dan ook alleen voor de super fanatieke virtuele vliegeniers onder ons.
In de bijgeleverde Foxy-drivers vind je een slordige dertig voorgeprogrammeerde schema's voor evenveel flight sims, en op de fansite - http://cougar.frugalsworld.com/index.php - verschijnen steeds weer nieuwe schema's die door andere hobbyisten zijn vervaardigd. Ook leggen ze daar werkelijk van alles en nog wat uit over het ding, dus voor diepgravende achtergrondinfo is deze link zeker een aanrader.
De set ligt subliem in de hand en nergens heb je het idee dat je met een gamespeeltje aan het stoeien bent. Op en top afgewerkt en ieder knopje is met veel smaak en van hoogwaardig materiaal vervaardigd. Dat zie je ook meteen terug in de prijs: 440 euro moet dit grapje kosten. Da's erg duur, maar aan de andere kant: als speler van Jane's F/A18 Super Hornet, Flight Sim 2002 of IL2 Sturmovik hoef je hierna nooit meer een andere pretpook aan te schaffen.



PC
Prijs: 440 euro
Distributeur: Guillemot
Tel.: 035-5288800
www.thrustmaster.com

NINTENDO WAVEBIRD CONTROLLER

Hij is nog niet uit in Nederland en dat is behoorlijk jammer. Ik heb het over de Nintendo WaveBird Controller voor de GameCube. Deze draadloze Cube controller scoort in Amerika zo'n beetje overal tienen of vijf sterren (uit vijf) en dat is ook niet zo vreemd. Kregen we de afgelopen tijd vele draadloze controllers voor onze kiezen, slechts een paar ervan waren daadwerkelijk én lang houdbaar én van grote afstand goed werkzaam. Met lang houdbaar bedoelen we dus dat je niet na 8 uur gamen alweer nieuwe batterijen in je controller hoeft te proppen en van grote afstand betekent dat je ook van 15 meter af nog een goed signaal hebt.
Nintendo heeft eerst goed gekeken naar alle concurrenten en komt nu met de ultieme, one and only, super-de-luxe WaveBird Controller. Werkelijk de ultieme GameCube gamepad! De gamepad is supersimpel aan te sluiten en werkt zelfs als je buiten staat. Meerdere testen hebben uitgewezen dat karakters op het scherm nog precies en accuraat reageerden terwijl de man met de controller in de hand 5 verdiepingen lager in het gebouw stond. Weer andere testers stonden in de garage van hun buurman terwijl de aapjes uit Monkey Ball nog gewoon over het scherm in hun huiskamer rolden. De controller doet het officieel tot en met 40 meter (!) afstand maar dat is in de praktijk dus veel en veel meer. Bovendien ligt 'ie naar verluid net zo lekker in de hand als de gewone Cube controller. We kunnen niet wachten tot het ding in Nederland uit is en we 'm kunnen testen.

Nintendo Gamecube
Prijs: n.n.b.
Distributeur: Nintendo
Tel.: 030-6097100
www.nintendo.com



HERCULES XPS 210

Als je iedere maand wel een paar games scoort houd je weinig eurootjes over voor andere zaken. Toch is sound van wezenlijk belang bij de beleving van games, maar niet iedereen kan een spuugdure 3D surround boxenset betalen. Hercules komt daarom met een scherpgeprijsde maar toch best wel degelijke boxenset.
De set bestaat uit een subwoofer van 30 Watt en 2 satellietspeakertjes van ieder 10 watt. Het overheersend blauwe design staat zeker leuk op je bureau en is volgens ons stiekem dezelfde kleur blauw als het TFT-schermpje van Hercules, die natuurlijk graag deze combi bij iedere gamer terugziet. Anyway, je bedient dit setje met de knoppen van de subwoofer, vijf in totaal; power, 3D, bass, treble en volume. Je kunt je subwoofer dus niet ergens wegmoffelen, want dan moet je steeds op je knieën kruipen om het geluid te regelen. Gevolg: je moet dit vierkante bakbeest op je bureau laten staan. Iets minder handig.
Het geluid is over de gehele linie best oké. In eerste instantie verwachtten we niet zo heel veel, aangezien het om een zeer goedkop setje gaat, maar vooral de bassende subwoofer is krachtig, doet zijn ding en heeft een puik lowpass filter. De satellietspeakers zijn duidelijk iets minder en je blaast met je woofer de twee kleintjes gemakkelijk weg. De 3D sound functie is nog best acceptabel en weet surround sound redelijk overtuigend te faken. Al met al dus best een kek boxensetje, zeker dankzij de looks en het prijskaartje: voor 70 euro is 'ie van jou!



PC
Prijs: 70 euro
Distributeur: Guillemot
Tel.: 035-5288800
http://be.hercules.com/nl/



OF MAIL NAAR: POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:

POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden.
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst tel. 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop: Nintendo 64 met veertien spellen (Perfect Dark, Smash Brothers), drie controllers, een stuur met pedalen, een joystick, twee geheugenkaarten, twee rumble packs en een expension pack. Alles in goede staat met doosje en boekje.
Tel. 0229 262876 (na 19.00 uur) of e-mail naar thijs_ekels@hotmail.com

Te koop voor N64: Mario 64, Wave Race 64, Goldeneye, Micro Machines64, Banjo Kazooie, Mystical Ninja, Forsaken, Command & Conquer, Turok 2, Blast Corps, Mortal Kombat 4, Body Harvest. Alles met boekje en doosje. Prijs tussen de 15 en 30 euro. Mail naar: IzeStorm@Hotmail.com of tel.0612252221/ 046-4749556 en vraag naar Nicky.

Te koop: N64 spelcomputer, inclusief een rumblepack, twee controllers, een explorer en een N64 (geheime) code boek. Tevens zeven spellen: The world is not enough, Turok, Duke Nukem en Duke Nukem Zero Hours, WCW vs NWO revenge, Conkers bad fur day en Pokemon Stadium 2. Als geheel te koop voor 200 Euro.
Spelletjes a 27 euro (exclusief verzendkosten). Tel. 0181-632500 (omgeving Spijkenisse)

Te koop: Stuur met pedalen voor N64 race-spellen. Over de prijs worden we het wel eens (15 euro). Mail naar welters_tom@ hotmail.com. (omgeving Amsterdam)

Te koop voor N64: Daikatana, Xena The Warrior Princess, Extreme G2, NBA Live 2000, South Park, Chef's Luv Shack. Alles: 110 euro of 20 a 30 euro per stuk (ligt eraan welke). Mail naar: tomnijenhuis@hotmail.com of tel.075-6311163 en vraag naar Tom.

Te koop : N64 met achttien spellen (o.a Mario Tennis, Zelda OOT, Mario64, Perfect Dark, Snowboard Kids ,GoldenEye, Banjo Kazooie, Rayman 2, Jet Force Gemini) drie controllers, memorycard (32 blocks) expansionpack en transferpack (voor Pokémon Stadium). Alles voor slechts 300 euro. De accessoires en de console gratis. Alles in goede staat. Interesse? Mail dan naar: ropie.groen@planet.nl

Te koop: Game Boy Advance met drie spellen: Konami Crazy Racers, Super Street Fighter 2 Turbo Revival X en Tekken Advance. Inclusief een carry case, adapter, oplaadblok, ongeveer negen doosjes, link-snoer, fm-radio en oordopjes, met daarbij nog een Game Boy-codeboek en een Game Boy Advance-magazine.
Winkelwaarde: 370 euro.
Mijn prijs: 150 euro.
Tel.071 5413505 en vraag naar Lennart of mail naar: lennart_semeijn@ hotmail.com

Te koop gevraagd: Een zo goedkoop mogelijke GameCube. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar robbertdebruijn@ hotmail.com (omgeving Roosendaal)

Te koop of te ruil: Super Monkey Ball (NGC). Slechts een week oud met verpakking en boekjes voor 35 euro. Ook te ruil tegen een ander NGC spel. Interesse? Mail naar: kaalpascal@hotmail.com

Te koop/ te ruil voor de Game Boy Advance: Army Men Advance, Spiderman, Alienators, Backtrack 30 euro per stuk. Met boekje en doosje. Plus Final Fight One met boekje, ook 30 euro. Over de prijs valt te onderhandelen. Interesse? Mail naar: evilviper5@hotmail.com

Te koop: Nintendo 64 met drie controllers, expansion pack, rumble/memorypack, transferpack, kabel voor tv zonder scart-uitgang, een converter voor USA games en elf spellen: Goldeneye, Lylatwars, Zelda OOT, Mario 64, Diddy Kong Racing, Mariokart 64, Super Smash Brothers, SW Rogue Squadron USA, Banjo-Kazooie USA, Zelda MM USA en Pokémon Stadium USA. Dit wil ik verkopen voor 299 euro. Ik heb ook nog USA-spellen die het niet op de converter doen: Perfect Dark voor 25 euro en Banjo-Tooie voor 30 euro. Tel: 0343-444424. Na 17.00 uur (omgeving Maarn) en vraag naar Colin. Of mail naar: colinvermeulen@ hotmail.com.

Te ruil: GameBoy Advance-spel Ready to Rumble Boxing Round 2. Ik ruil hem het liefst voor Super Streetfighter 2, Sonic Advance of een ander GameBoy Advance- spel. Interesse? Mail dan naar: dj_nick11@hotmail.com.

Te koop: Dragonball Z The Legacy of Goku voor de GameBoy Advance. Prijs: 40 euro, Golden Sun voor de Game Boy Advance 25 euro, Mario Advance 2 voor de Game Boy Advance 25 euro. Alles in goede staat met doosje en boekjes. Alles in een koop: 80 euro. DBZ is nog niet in Nederland verkrijgbaar, USA import. Verder nog voor de GameCube: Luigi's Mansion 35 euro. Wegens uitgespeeld, alles compleet. Doa2 voor de PS2 10 euro. Tel: 0206334953of mail naar vand2255@ planet.nl

Te koop: N64, een controller, Mario 64, Zelda 64. Alles in zeer goede staat. Interesse? Mail: bvwillig3@hotmail.com

Te koop, Nintendo 64, in goede staat, twee controllers (een wit/grijs en een blauw) memory card en zes spellen: Mario 64, Zelda OOT, Rayman 2, Body Harvest, Tonic Trouble en Cruis'n'world.
Nieuwprijs: 485 euro
Vraagprijs: 200 euro.
Tel: 024 -3238447 of mail naar: alex_juh@hotmail.com

Te koop voor Game Boy Color: Pokémon Silver 25 euro, Het wortel avontuur Bugs en Lola Bunny 20 euro, Zelda Oracle of Ages 20 euro. Voor de Game Boy: Looney Tunes 7,50 euro, Pokémon Red 15 euro, F1 Racing 5 euro. Tel.024-3238447 of mail naar: alex_juh@hotmail.com

Te ruil: Super Mario Advance (zonder doosje) tegen jouw Super Mario Advance 2, Golden Sun of Advance Wars (liefst met boekje en doosje) Mail naar: guyvanlommel@ hotmail.com om af te spreken.

Te Koop : Een Nintendo 64 met twee controllers en een expansionpack, verder zes spellen o.a: Perfect Dark , Supersmash enz. Alle spellen in goede staat voor 50 euro. Interesse?
Mail even naar: bredegangsterboy15 @hotmail.com

Gezocht voor de N64: Starwars: Rogue Squadron. Mocht je in het bezit zijn van dit spel en wil je hem kwijt mail dan naar : mickvanest@ hotmail.com of tel.0614888765 (omgeving Amsterdam). Ik heb geen vervoer. Over de prijs worden we het wel eens. Ik wil ook wel ruilen jouw Rogue Squadron met een controller tegen mijn MAD CATZ joystick voor de N64 met een rumblepack.

Te koop: GameBoy + accu + vier spellen onder andere: Super Marioland 2, Pokemon Silver, Gargoyles Quest en Popeye 2 + GB-tas. Alles is compleet (boekjes doosjes) en in goede staat. Voor snelle reacties het PC spel Oni gratis. Verzend kosten zijn inbegrepen. Interesse? Mail: zk474@hotmail.com

PLAYSTATION

Gezocht voor PS2: MGS 2, SSX Tricky, DOA 2, Headhunter, Half-Life. Over de prijs worden we het wel eens. Liefst in de buurt van Maastricht. Mail naar dweep_geeksema@ hotmail.com

Te koop: Speciaal bestickerde PlayStation met twee memorycards, twee controllers, skateboard en light gun. Tevens eenentwintig spellen, voor 200 euro. Tel. 0648382850 of mail naar: k.groot@chello.nl (omgeving Spijkenisse)

Te koop: PSX (omgebouwd), twee controllers, memorycard en twaalf spellen onder andere: Driver 2, GT2, NBA 2002, Tombraider. Vraagprijs: 75 euro. Er valt te onderhandelen. (omgeving Utrecht). Mail naar: r_bogerd@ hotmail.com of tel. 06-25348940.

Te koop: PlayStation 2 met twee controllers, memorycard, demo, verticale steun en de spellen: SSX en Smugler's Run. Circa maand oud en zo goed als nieuw. Nieuwprijs (alles samen): 755 euro. Nu: 671 euro. Tel.0346-562152 (midden Nederland).

Te koop: PlayStation 2 met twee controllers inclusief een soundstation, een memorycard en negen spellen: Fifa 2002, NHL 2002, Quake 3, Twisted Metal Black, GTA 3, Tony Hawk 3, MetalGear Solid 2 (en het boek) en Gran Turismo 3 Alles bij elkaar 700 euro.

POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

NEDGAME
SUMMER SALE



BESTEL NU !! OP=OP !!
WWW.NEDGAME.NL
OF BEL ONZE BESTELLIJN: 050-3112632

GAMEBOY ADVANCE	VAN	VOOR
BOMBERMAN TOURNAMENT	54.99	29.99
BROKEN SWORD	49.99	29.99
CASTLEVANIA	54.99	29.99
CHU CHU ROCKET	49.99	29.99
DAVE MIRRA	49.99	29.99
DISNEY'S ATLANTIS	54.99	29.99
DISNEY'S MONSTERS EN CO	49.99	29.99
ECKS VS. SEVER	49.99	29.99
LEGO BIONICLE	49.99	29.99
LEGO EILAND 2	49.99	29.99
LEGO RACERS 2	49.99	29.99
LUCKY LUKE WANTED	54.99	29.99
MAYA DE BEI	49.99	29.99
MIDNIGHT CLUB	49.99	29.99
MOTO GP	49.99	29.99
SCOOBY DOO	49.99	29.99
SPYRO THE DRAGON	54.99	29.99
TEKKEN ADVANCE	49.99	29.99
THE FLINTSTONES	49.99	29.99
TONY HAWK 2	54.99	29.99

GAMEBOY COLOR	VAN	VOOR
ELEVATOR ACTION	40.99	19.99
EXTREME GHOSTBUSTERS	40.99	19.99
FLINTSTONES	29.99	14.99
LE MANS	36.49	14.99
LEGO ALPHA TEAM	39.99	19.99
LEGO RACERS	39.99	19.99
LEGO STUNT RALLY	39.99	19.99
LUCKY LUKE DESPERADO TRAIN	40.99	19.99
MICRO MACHINES V3	29.99	14.99
POCKET SOCCER	40.99	19.99
POKEMON BLUE	40.99	19.99
POKEMON GOLD	45.49	29.99
POKEMON PINBALL	45.49	19.99
POKEMON PUZZLE CHALLENGE	45.49	19.99
POKEMON RED	40.99	19.99
POKEMON SILVER	45.49	29.99
POKEMON TRADING CARD	40.99	19.99
PONG	29.99	14.99
RAINBOW ISLAND	40.99	19.99
RESIDENT EVIL GAIDEN	40.99	19.99

NINTENDO 64	VAN	VOOR
BANJO KAZOOIE	54.99	19.99
BANJO TOOIE	72.99	19.99
COMAND & CONQUER	63.99	19.99
EXCITEBIKE 64	40.99	19.99
KIRBY 64	63.99	19.99
LYLAT WARS	40.99	19.99
MARIO GOLF	63.99	19.99
MARIO KART 64	40.99	29.99
MARIO PARTY 3	63.99	19.99
MARIO TENNIS	63.99	19.99
MICKEY'S SPEEDWAY USA	40.99	19.99
MYSTICAL NINJA 2	26.99	19.99
PAPER MARIO	63.99	19.99
POKEMON PUZZLE LEAGUE	63.99	19.99
POKEMON STADIUM	40.99	19.99
POKEMON STADIUM 2	72.99	19.99
SUPER SMASH BROS.	54.99	29.99
TONY HAWK 2	63.99	19.99
ZELDA: MAJORA'S MASK	40.99	19.99
ZELDA: OCARINA OF TIME	63.99	19.99

PC CD-ROM	VAN	VOOR
4X4 EVOLUTION	36.49	9.99
AGE OF WONDERS	22.49	9.99
ASTERIX DE MAFFE MEERKAMP	22.49	9.99
BLAIR WITCH 1	29.99	9.99
BLAIR WITCH 2	29.99	9.99
BLAIR WITCH 3	29.99	9.99
CODENAME OUTBREAK	40.99	9.99
COLIN MCRAE RALLY 2	17.99	9.99
EVIL DEAD	40.99	9.99
GRAND PRIX 3	40.99	9.99
GUNMAN CHRONICLES	40.99	9.99
HOMEWORLD CATACLYSM	40.99	9.99
MONOPOLY JUNIOR	22.49	9.99
RED FACTION	40.49	9.99
SILVER	22.49	9.99
STAR WARS FORCE COMMANDER	22.49	9.99
TECHNOMAGE	22.49	9.99
TETRIS WORLDS	36.49	9.99
THE DUKES OF HAZARD	26.99	9.99
TIBERIAN SUN	26.99	9.99

PLAYSTATION	VAN	VOOR
ALUNDRA 2	45.49	19.99
BLADE	36.49	19.99
CIVILIZATION 2	54.99	19.99
DRIVER	24.99	9.99
FAMILY PACK (20 IN 1)	49.99	19.99
GALERIANS	36.49	14.99
GRAND THEFT AUTO	24.99	14.99
GUILTY GEAR	24.99	14.99
GUNDAM BATTLE ASSAULT	39.99	19.99
LEGO EILAND 2	39.99	14.99
LEGO RACERS	39.99	14.99
LEGO ROCK RAIDERS	39.99	14.99
METAL GEAR SOLID	49.99	24.99
NEED FOR SPEED 3	29.99	14.99
PARASITE EVE	36.49	24.99
RAYCRISIS	36.49	19.99
SLED STORM	24.99	9.99
STREET SKATER 2	24.99	9.99
TEST DRIVE 5	24.99	14.99
TOY STORY RACER	36.49	19.99

PLAYSTATION 2	VAN	VOOR
ALONE IN THE DARK 4	64.99	29.99
BLOODY ROAR 3	59.99	29.99
CRAZY TAXI	59.99	29.99
DAVE MIRRA	59.99	29.99
DISNEY'S DINOSAUR	49.99	29.99
DRIVING EMOTION TYPE S	39.99	14.99
EIGHTEEN WHEELER	59.99	29.99
EVIL TWIN	64.99	29.99
HALF-LIFE	64.99	29.99
JEREMY MCRATH	59.99	29.99
JET ION GP	19.99	9.99
ORPHEN	49.99	29.99
PROJECT EDEN	49.99	29.99
RAYMAN M.	64.99	29.99
RED FACTION	64.99	29.99
SOUL REAVER 2	64.99	29.99
STREET FIGHTER Ex3	59.99	29.99
SUMMONER	59.99	29.99
SUPER BUST A MOVE	39.99	19.99
WDL THUNDERTANKS	39.99	14.99

SEGA DREAMCAST	VAN	VOOR
CAPCOM VS. SNK	26.99	19.99
DAVE MIRRA	26.99	9.99
DUCATI WORLD	26.99	9.99
EUROPEAN SUPER LEAGUE	49.99	19.99
GUNBIRD 2	24.99	9.99
LOONEY TUNES SPACE RACE	26.99	9.99
PROJECT JUSTICE	49.99	29.99
SEGA CONTROLLER	36.49	24.99
SEGA KEYBOARD	36.49	14.99
SEGA RUMBLE PAK	36.49	14.99
SEGA VISUAL MEMORY	36.49	24.99
SOUL CALIBUR	49.99	29.99
STAR WARS DEMOLITION	29.99	9.99
STREET FIGHTER 3TH STRIKE	26.99	19.99
STREET FIGHTER ALPHA 3	26.99	19.99
STREET FIGHTER DOUBLE IMP.	26.99	19.99
SUPER RUNABOUT	26.99	9.99
UEFA STRIKER	24.99	9.99
VANISHING POINT	29.99	9.99
VIRTUA TENNIS	49.99	19.99

SUPER NINTENDO	VAN	VOOR
BUST A MOVE	26.99	14.99
DAFFY DUCK	26.99	14.99
DE SMURFEN 2	26.99	14.99
F-ZERO	24.99	14.99
KIRBY'S FUN PAK	26.99	19.99
KIRBY'S GHOST TRAP	26.99	14.99
KUIFJE	24.99	14.99
LAMBORGHINI	19.99	14.99
LOST VIKINGS 2	24.99	14.99
NINTENDO CONTROLLER	24.99	14.99
PILOTWINGS	26.99	14.99
SUPER BOMBERMAN 2	26.99	19.99
SUPER MARIO ALL STARS	26.99	19.99
SUPER MARIO WORLD	26.99	19.99
SUPER SOCCER	19.99	9.99
SUPER STARWARS	26.99	19.99
SUPER TENNIS	19.99	9.99
TETRIS & DR. MARIO	26.99	19.99
TETRIS ATTACK	24.99	14.99
UNIRALLY	26.99	14.99

X-BOX	VAN	VOOR
AMPED	69.99	54.99
BLOODWAKE	69.99	44.99
CELL DAMAGE	69.99	49.99
DAVE MIRRA	69.99	49.99
DEAD OR ALIVE 3	69.99	54.99
FUZION FRENZY	69.99	44.99
HALO	69.99	64.99
I.S.S. 2	69.99	64.99
JET SET RADIO	69.99	59.99
MAX PAYNE	69.99	59.99
ODDWORLD	69.99	54.99
PROJECT GOTHAM	69.99	54.99
RALLI SPORT	69.99	54.99
SPIDERMAN THE MOVIE	69.99	64.99
SSX TRICKY	74.99	64.99
TONY HAWK 3	69.99	59.99
TRANSWORLD SURF	69.99	59.99
WRECKLESS	69.99	49.99
X-BOX CONTROLLER	39.99	34.99
X-BOX DVD REMOTE	49.99	29.99

DRAGONBALL Z
NU ENGELSTALIG !!

GAMEBOY ADVANCE	59.99
PLAYSTATION	39.99

FINAL FANTASY
VOOR PLAYSTATION 1 EN 2 !!

DEEL 4+5	34.99	DEEL 8	24.99
DEEL 6	17.99	DEEL 9	29.99

PRIJSKNALLER
NINTENDO 64 POKEMON EDITION + POKEMON STADIUM EN POKEMON SNAP 111.00

GRATIS ACCU + ADAPTER
BIJ AANKOOP VAN EEN GAMEBOY ADVANCE MET MINIMAAL 2 GAMES, ALLEEN GELDIG IN ONZE WINKELS TEGEN INLEVERING VAN DEZE BON.

NU OOK DE GOEDKOOPSTE SPELSYSTEMEN !!

GAMEBOY ADVANCE	99.00	NINTENDO 64	99.00	SEGA DREAMCAST	99.00
GAMEBOY COLOR	84.99	PLAYSTATION	89.00	X-BOX	295.00
GAMECUBE	209.00	PLAYSTATION 2	299.00		

BEZOEK ONZE WINKELS VOOR NOG MEER VOORDEEL:

APELDOORN	ENSCHEDE	GRONINGEN
HOOFDSTRAAT 146	W.C. "DE ZUIDMOLEN"	SPILSLUIZEN 4



VERZENDKOSTEN 7,50
BOVEN DE 100 EURO VERZENDING GRATIS !!
LEVERING BINNEN 24 UUR MITS VOORRADIG

Interesse? Mail naar: bobppk@hotmail.com of tel.0614362039

Te koop / te ruil: PS(one)-spel: Hidden and Dangerous (nog geen twee maanden oud). In perfecte staat met handleiding. Prijs: 25 euro. Of ruilen tegen WWF Smackdown 1 of 2. Mail naar: pierrebizkit@hotmail.com (omgeving Eindhoven)

Te koop: Playstation met alle kabels, twee controllers, twee memorycards, ongeveer twintig spellen. Prijs: 100 euro (omgeving Hoorn). Tel.0229-572726 en vraag naar Marijn. Mail: nlachgas@hotmail.com

PC

Gezocht: Een Geforce2 MX 64 mb.Ik heb als ik een Geforce 2 zou kunnen krijgen een TNT2 model 64 (32MB) te koop. Interesse? Mail naar: tomsta1488@hotmail.com (omgeving Deventer).

Gezocht: Het spel Corsairs voor de PC. Over de prijs worden we het wel eens.Tel: 0622730184 en vraag naar Paul. Of mail naar: kim4life@hotmail.com.

Te koop: Een AMD duron processor 1.2 GH (of hoger) met een moederbord. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: Jelle_arts@hotmail.com

Te koop: Onder andere de spellen: Commandos, C&C Tiberian Sun en Firestorm, Soldier of Fortune, JSF en Sim City 3000. Prijs per stuk 8 euro. Tel.0615353331 of mail naar: yoomen@planet.nl (omgeving Rotterdam).

Gezocht: Star Wars: Jedi Knight 2 Jedi Outcast voor de PC. Wil je hem verkopen mail dan naar: me.plaat@home.nl

Gezocht: Ik zoek al heel lang het spel Broken Sword voor de PC. Ik ben op zoek naar alle delen. Dus als je ze hebt liggen en je wilt ze graag kwijt? Verkoop ze dan aan mij. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: johanhagen@hotmail.com

Te koop: Age of Empires Collector's Edition (AoE Gold Edition, AoE II + The Conqueros Expansion en Soundtrack 25 euro), Grand Prix 3 (10 euro), Kolonisten van Catan (10 euro), Warlords Battlecry (5 euro), Comando's Beyond the Call of Duty (10 euro), Simcity 3000 (10 euro).
Alles samen voor 60 euro.
Mail naar stefan_gofferje@hotmail.com. (omgeving Ede, Gelderland).

Te koop gevraagd: Wie heeft nog die oude Voodoo2 12mb? De kaart graag in goede staat. Mail naar: sergebarg@hotmail.com of tel.06-14605297
De prijs wordt dan besproken. Het liefst in Rotterdam en omstreken.

Te koop voor PC: Frank Herberts Dune. Prijs worden we het wel over eens.
Mail naar: iron_maidens_eagle@hotmail.com

Te koop/ ruil gevraagd: Warcraft 2+add on. Ik wil hem ook best ruilen tegen Emperor: Battle for Dune. Interesse? Mail naar: yurix3003@hotmail.com

Te koop voor de PC: DIV Game Studio 5 euro, Rayman 2 5 euro, In Cold Blood 7,50 euro, Giants: Citizen Kabutu 12,50 euro
Alles inclusief doos en handleiding.
Mail naar: mottenheim@hotmail.com (omgeving Venlo).

SEGA

Te koop: Dreamcast-spellen: F355 Challenge, MSR, NHL 2K, Revolt en Shenmue2. Prijs: 10 euro per stuk. Alles met boekjes. Tevens rumblepack en memorycard.
Ook voor 10 euro per stuk. Tel.0615353331. Mail naar: yoomen@planet.nl (omgeving Rotterdam).

Te koop: Dreamcast met: Eenendertig spellen, boot-cd en een dream key, drie controllers, twee memorycards, een microfoontje voor op Internet, en een Dreamcast- toetsenbord. Vraagprijs: 450 euro. Tel: 0492-390644 en vraag naar Bas, of 06-54336035 of mail naar: Deckut@hotmail.com (omgeving Gemert).

Gezocht: Voor Sega Megadrive: Mortal Kombat 1, Sonic 2, Splatterhouse, Castlevania, Streets of Rage. Heb je nog een goedwerkende controller die je kwijt kunt??
Die zoek ik ook!
Stuur je mail naar: klnnlkuman@hotmail.com en over de prijs worden we het heel zeker wel eens. (omgeving Zaanstad). Geen vervoer.

Te koop gevraagd: Ik ben op zoek naar Sega Saturn spellen. Wie kan mij hieraan helpen? Mail een lijstje met spellen naar mij en we komen er wel uit. Shinobi X, Dragon Force en Darkstalkers staan hoog op mijn verlanglijstje. Mail naar: coobeasty@hotmail.com

DIVERSEN

Te koop: Spec Ops II (20 euro), Unreal Tournament (20 euro), Virtual Pool 3 (15 euro), GTA 2 (10 euro), Delta Force 2 (5 euro), Screamer 2 (5 euro), Soldier Of Fortune (10 euro), Deer Hunter 3D (5 euro), Pong (2.50 euro), Actua Soccer (2.50 euro), Jungle & Desert Strike (2.50 euro), Knudde Puzzel Toernooi (2 euro)
Alles in een koop: 95 euro.

Interesse? mail naar n_a_v_y_s@hotmail.com of bel 0591-625028 en vraag naar Bas

Te koop: Pro Evolution Soccer, Knock Out Kings 2001 en SSX Tricky: Samen voor 100 euro. Allemaal in perfecte staat.Tel: 0621930511 (na schooltijd) of mail naar: franksanderz@hotmail.com voor meer info (het liefst omgeving Dordrecht/Rotterdam).

Gezocht: Ik ben op zoek naar het spel Constructor van acclaim. Boekje graag erbij maar niet noodzakelijk. Wil jij er van af mail dan naar: mgouw@quicknet.nl

Te koop: Black&White 20 euro, Red Alert 2 20 euro, Tropico 12 euro, Tiberian Sun (+firestorm) 15 euro, Theme Park World 12 euro, Fifa 2000 12 euro, Rollercoaster Tycoon (+uitbreiding) 12 euro, Red Alert (7,5 euro) + Command & Conquer (7,5 euro), bij elkaar 15 euro. Tel: 0229-241546 en vraag naar Matthijs.

Gezocht: Alles van MASK, de tv-serie. Liefst voertuigen en afleveringen van de tv. Heb je ze en wil je ze verkopen? Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar dragon_snake16@hotmail.com.

Te koop voor de X-Box: De spellen Wreckless The Yakuza Missions 55 euro, Dead or Alve 3 50 euro en Max Payne 55 euro. Alle spellen met boekje. Tel.015-3694892 (omgeving Delft). Bellen na 18.00 en vraag naar Bart.

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Niels Roodenburg
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
Wonderworks, Haarlem
Marketing
Chantal Smit (junior bladmanager, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Joop Uitendaal
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Maaike van Vliet, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, serviceteam@sanoma-uitgevers.nl
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs € 33,60 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 070-660113.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

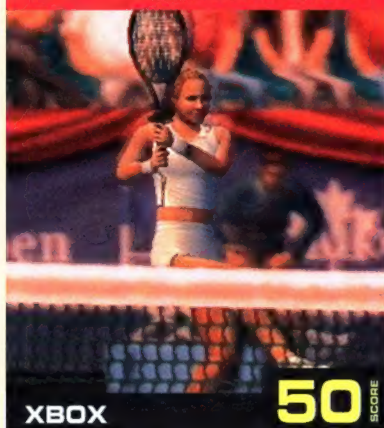
Nederlands uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2002 TIJDSCHRIFTEN

■ JOUW SECOND OPINION MAIL JE NAAR SECONDOPINION@POWERUNLIMITED.NL

■ ONE-LINERS

Iedere maand krijgen we vele tientallen games opgestuurd. Een aantal daarvan komt net te laat binnen voor uitgebreide aandacht en/of is van een dergelijke kwaliteit dat we ze met één regeltje af kunnen doen, zeg maar een one-liner.

PRO TENNIS WTA TOUR



XBOX 50 SCORE

Vrouwentennis is heel boeiend, maar dan met name vanwege de rokjes.

SPLASHDOWN



XBOX 71 SCORE

Voor de gamers zonder een GameCube met WaveRace Bluestorm.

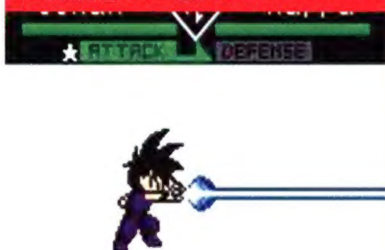
CYCLING MANAGER 2



PC 60 SCORE

Ken je de tune van radio Tour de France uit je hoofd? Dan is dit misschien je ding.

DRAGON BALL Z



Gohan's Attack
Energy Wave

GBC 45 SCORE

Vechten met kaartjes kan leuker, dat bewijst Lost Kingdoms namelijk.

A2 RACER GOES USA



PS2 63 SCORE

Davilex flikt het nomaals, weer zo'n topper NOT!

FORMULA ONE ARCADE



PSONE 65 SCORE

Typisch een spel voor de jonge gamer, ongecompliceerde fun.

■ SECOND OPINION

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

PU Juni 2002 / GameCube
Skate gaf een 72
"Als het camerawerk wat beter uitgewerkt was geweest en sommige characters niet fokking lang in oersaaie levels hoefden rond te dolen, had Sonic Adventure 2 Battle heel wat hogere ogen gegooid."

Beste Skate,
Skate jongen, ik ben het totaal niet met je eens wat betreft die review van Sonic Adventure 2 Battle. Laat ik eens beginnen over de gameplay: Je hebt ongeveer 20 a 30 verschillende levels onderverdeeld in 2 modes: Hero en Dark. In al die levels die er zijn kan je rennen, vliegen, zwemmen, grinden, muntjes en emeralds verzamelen. Kortom al van dat soort Mario shit. Al die levels kan je proberen uit te spelen met verschillende missies zoals: verzamel 100 muntjes, vind 3 verschillende stukjes emerald. En als één van die opdrachten gelukt is krijg je één Sonic Medall, waar er een dikke 180 van zijn! Dus van mij krijgt de gameplay een 9. Over de graphics kan ik kort zijn: goed, maar niet geweldig. Dus dit keer een 8. Nu de replay: Laat ik maar eens beginnen over de Chao's: Wat de Fuck zijn Chao's in godsnaam vraag je je nu misschien af. Nou, Chao's zijn hele schattige beestjes die erg veel op Pokémon lijken. Je kan ze ook trainen, en evolueren, zodat ze bijvoorbeeld nooit dood gaan. De levels zijn echt genieten geblazen want een vriend van mij heeft level nummero 1 al een dikke 270 keer uitgespeeld!!! Dus de replay vind ik een 10. Graphics 8 replay 10 gameplay 9 samen word het dus een 90.
Daniël Bres I internet

90 SCORE

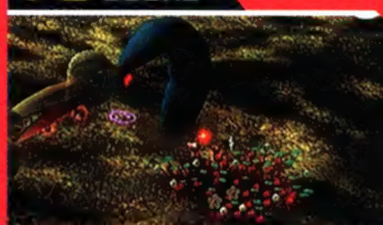


PIKMIN

PU mei 2002 / GameCube
Jurjen gaf een 85
"Pikmin is een zeldzaam en origineel spel. Pikmin is leuk, nieuw, sprankelend en aandoenlijk."

Hé Jurjen,
Met namen het cijfer dat jij voor de replay gaf vind ik veel te hoog. Je hebt 30 dagen om 30 stukken van je ruimteschip te vinden, maar het gebeurde vaak genoeg dat ik twee of zelfs 3 stukken op een dag vond. Ik had het spel dus al in 23 'pikmindagen' uitgespeeld. Het komt misschien voor dat je het nog een keer uitspeelt maar de derde keer is het gewoon saai. En de challenge mode, waarbij je zoveel mogelijk Pikmin op een dag moet verzamelen, is al helemaal overbodig. Ik denk dat je in totaal zo'n 10 uur kwijt bent om het spel uit te spelen. Een 6 dus voor de replay. De gameplay daarentegen is wel fantastisch, maar had misschien wat meer uitgewerkt mogen worden, in de vorm van meer soorten Pikmin. Met die 9 voor gameplay ben ik het dus ook wel eens. De graphics...Mwwwoaahh, aardig. Heel simpel, maar redelijk doeltreffend. Een 7.
Een musthave voor N lovers, want je kan gewoon ruiken dat het van Nintendo komt. Alle anderen moeten zich misschien nog een keer op hun hoofd krabben al vorens ze Pikmin aanschaffen. Pikmin krijgt van mij een 73.
Tim Groen I Amsterdam

73 SCORE



■ VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- Iets met rallywagens, een Schot en iets met het cijfer 3 maar ook 2.0.
- Jurjen is de hele maand augustus aan het spuiten geweest.
- Boris maakte honderden taxiritjes.
- De Xbox krijgt zijn eigen Gran Turismo, Racing Evolutione.

POWER UNLIMITED 10 LIGT 20 SEPTEMBER IN DE WINKEL!

- Jan ging terug in de tijd met Medievil Total War.
- PS2 toppertje; we checken Mark of Kri.
- Hopelijk meer nieuws over Steel Metal.
- Slapeloze nachten door heel veel potjes online oorlog.
- Jan brengt verslag uit van wat Activision ons te bieden heeft: van Tony Hawk 4 tot Doom 3.
- Skate trok de zwembroek uit de kast om de beach hunk uit te hangen in Beachlife.

Zoenen met iemand die Rookt? Niks voor mij.



BVT  www.ditvindikervan.nl